ATARI magazin

1 Jan. Feb. '98
8. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer





ATARI im WWW

*** NEU * NEU ***
SYZYGY 1/98

Bericht: **Neues Computermuseum in Berlin**

Games Guide
Das Zauberschloß

PD-Ecke
Gem Drop

Diskline 50
Jubiläumsausgabe

Serie
Adventure Corner
PC-XL Workshop

Tips & Tricks
Lightpen Abfrage



Workshop: **Programmiersprachen und Leitfaden**

Die tollsten Grafikadventures und Strategiespiele

MYSTIX Teil 2 "Das Strandhaus"

Für alle Abenteuerfreaks gibt es eine hervorragende Fortsetung von Mystix - World of Horror, das sich auf der Player's Dream Diskette 2 befindet. Auf einer beidseitig bespielten Diskette finden Sie noch mehr Abenteuer. Finden Sie den Schatz Ihres reichen Onkels Reginald.



Aber Sie sind nicht alleine im Strandhaus Ihres Onkels, die ganze Verwandschaft ist bereits da, und die ist nicht gerade gewillt den Schatz zu teilen.

Die grafische Aufmachung und die gute Bedienung machen dieses Adventure zu einem tollen Erlebnis.

Best.-Nr. AT 218 DM 9,90

Der Graf von Bärenstein

Das Strategiespiel mit ausgezeichneter Grafik und toller Musik. Erobern Sie Ihr Land wieder zurück, indem Sie mit viel Geschick und Planung die Armeen Ihres Feindes Knatzbert besiegen. Auch die Auswahl der richtigen Ehefrau kann sich positiv auf Ihr Vorhaben auswirken. Ein komplexes Strategiespiel mit viel Pfiff.

Best.-Nr. AT 167 DM 14,90

KAISER 2

Eines der besten Wirtschaftssimulationsspiele auf dem Atari jetzt wieder im Angebot von Power per Post. Dieses Spiel besticht durch seine hochauflösende Grafik, dem fesselnden Spielprinzip, das auch noch nach Monaten Spaß macht. Das Spiel ist für 1-4 Spieler ausgelegt. Die Spielidee ist vom Verwalter bis zum Kaiser hin die Adelskarriereleiter hinaufzuklettern.

Treiben Sie Handel mit den verschiedensten Produkten. Erheben Sie Steuern, aber sorgen Sie auch dafür, daß es der Bevölkerung nicht schlecht geht. Bauen Sie sich auch einen eigenen Geheimdienst auf. Dieses Spiel ist so umfangreich und spannend wie es schon lange keines mehr war. Geliefert wird Kaiser 2 auf einer beidseitig bespielten Diskette und einer dt. Anleitung. Für alle Atari XL/XE mit mindestens 128 KB.

Best.-Nr. AT 140 DM 19,90

TAAM

TAAM ist ein Grafikadventure, welches von Futurevision (Mystix 1 & 2) programmiert wurde. So läßt bereits die Art des Spielens wieder alte Erinnerungen an Mystix 2 aufkommen.

Das Spiel macht Spaß, das Genre Adventure erfährt neue Proportionen auf dem XL/XE. Alles durch Joystick gesteuert, muß man nicht mehr lange nach Worten suchen, die man glaubt, daß sie der Parser versteht, es wird ja alles angezeigt. Vor allem ist das ganze Adventure sehr stimmungsvoll gehalten und läßt das richtige Feeling aufkommen.

Lassen Sie sich auf 2 vollen Diskettenseiten in vergangene Zeiten zurückversetzen, und genießen Sie dort die Abenteuer alter Mythen.

Best.-Nr. AT 219 DM 16,90

ADALMAR

Das Mittelalter, ein Zeitabschnitt in dessen Blütejahren es für einen Mann von gehobenem Range nichts wichtigeres gab als Ruhm und Ehre zu erlangen. Versetzen Sie sich nun in diese Zeit, genau gesagt in das 12. Jahrhundert. Überall dichte Wälder, hier und da ein kleines Dörfchen oder sogar schon mal ein winziges Städtchen.



Features des Programmes:

Komplexes Strategiespiel, verschiedene Actionsequenzen, viel Musik, Digisounds, stimmungsvolle Grafiken & Animationen, benutzerfreundliche Windowtechnik, Steuerung komplett per Joystick, Ramdisk-Unterstützung, abspeicherbarer Spielstand. So nun fackeln Sie nicht mehr lange, kaufen Sie sich das Spiel ADALMAR, und stürzen Sie sich in die Tiefen des Mittelalters, um Ritter zu werden.

Best.-Nr. AT 317 DM 16,90

Lieber Atari-Freund,

hier nun die neueste Ausgabe vom ATARI magazin. Leider konnte ich sie nicht mehr vor Weihnachten fertigstellen. Und da unsere Druckerei über die Feiertage eh nicht arbeitet, habe ich mir auch einige Tage Ruhe gegönnt.

Im Land des Schreckens

Für einige Verwirrung hat die Diskette im "Land des Schreckens" gesorgt. Viele User haben sich über diese Beilage gewundert. Ich habe im letzten Vorwort nicht extra auf diese Diskette hingewiesen, dies hole ich jetzt nach. Es handelt sich um das Programm, das in der Adventure Corner behandelt wird. Freundlicherweise hat uns Michael Berg diese Diskette als kleines Geschenk für alle Leser zur Verfügung gestellt.

Jubiläumsdiskline

Im Mittelteil finden Sie in dieser Ausgabe eine spezielle Disklinezeitung, die Thorsten Helbing anläßlich der 50. Diskline entworfen hat.

Atari Homepage

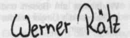
Falls zeitlich alles funktioniert, hat Frederik Holst bereits eine AM-Internetseite eingerichtet, die Sie unter www.webmad.com/atarimagazin erreichen können. Einfach einmal ausprobieren.

Mitgliederzahl sinkt !

Leider muß ich auch über eine schlechte Nachricht berichten - die Anzahl derer, die Ihr Abonnement nicht verlängern hat bedenklich zugenommen. Im Moment sieht es nicht gut aus für die Zukunft. Vielleicht können Sie ja noch einige Atari-User ansprechen, damit diese unserem kleinen Kreis beitreten.

Na ja, warten wir ab was die Zukunft bringt. Ich wünsche Ihnen viel Vergnügen mit dieser Ausgabe und verbleibe

mit freundlichen Grüßen



Werner Rätz

ATARI magazin 1/98

INHALT

Einsendeschluß für Kleinanzeigen und für das Preisausschreiben ist der 10. Februar.

Beachten Sie bitte die Angebote

Geburtstagsblatt - Seite 16

Günstige Angebote - S. 24

PD-MAG/Syzygy - Seite 40



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640

75006 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Hallo Freunde!

Hier ist wieder Sascha Röber an der Tastatur und wie immer habe ich auch diesmal ein paar Tips für gute Highscores parat!

Freezerpokes:

Ollies Follies

$2E04,X LEBEN

$0,X LEBEN

Pac Man

$002C,FF LEBEN SP1

$002D,FF LEBEN SP 2

Pinhead

$00B2,X LEBEN

Pitfall I

$98- SCORE

$9E- TIME

Plots

$248C,X STEINE 1

$2490,X STEINE 2

Pogotron

$0BFB,X LEBEN

Quasimodo

$4D0E,X LEBEN

Rockford

$00A5,X LEBEN MAX 63

Ruffn Reddy

0860,X LEBEN

$08AF,01 UNSTERBL

Schreckenstein

$806E + 806F ENERGIE NACH START

Scooter

00A6,X*$742E,X LEBEN

$9F88,24 UND *$9FAF,24 UE. LEBEN

Shamus

$0202,X LEBEN

Snookie

$008C,X LEBEN

Space Raider

$AE9D,X LEBEN

Spelunker

$00CB LEBEN

Starquacke

$00D5,X FEUERKRAFT

$00D2,X LEBEN

The Goonies

$112C,X LEBEN MAX 80

THE LAST V8

$134F BIS 1351 MIT EA FueLLEN

Twilight World

$BA5C,X LEBEN

Up'n Down

$064F,X LEBEN

Yogies Great Esc.

$5965,AD UND $5970,AD UE. ZEIT

$0B42,X LEBEN

Zauberball

$60CB,X LEBEN

Dropzone

Versucht als erstes die kleinen Gegenstände einzusammeln und zur Plattform zu bringen. Dafür gibt es eine Menge Punkte und das Zeug wird nicht aus versehen mit abgeknallt!

Ninja

Als erstes sollte man seine 3 Wurfsterne benutzen, warten bis diese getroffen haben und wenn der Gegner dann noch nicht hin ist, aus diesem Raum raus- und gleich wieder reingehen. Jetzt liegen deine Wurfsterne am Boden und du kannst die Dinger wieder einsammeln.

Quest for Tyres

Je schneller Ihr seid, desto weiter könnt Ihr springen. Also gebt Gas!

ZAUBERSCHLOß (MAGIER.BAS)

befindet sich auf der ABBUC-Magazindiskette #6, Seite 2. Es ist nur von dort aus dem Menue lauffähig. Das Zauberschloß ist ein Grafik-Abenteuerspiel mit vier Schwierigkeitsstufen. Ich habe sehr lange mit der Stufe 1 gespielt bevor ich Erfolg hatte. In den Stufen 2 bis 4 wird es dann noch komplizierter, weil die Fledermaus zufällig kommt und Dinge stiehlt, die man trägt. Damit nicht genug, man wird auch noch in andere Räume verschleppt. Und das alles ohne jede Vorankündigung. Der Spielverlauf bleibt aber der Gleiche wie in Stufe 1.

Nun noch einige Hinweise zum Spiel:

- Den Kobold läßt man am Besten in Ruhe, dann wird man nicht zum Zwerg verzaubert. Als Zwerg kann man nur 2 Dinge tragen. Vorsorglich habe ich den Zaubertrank geholt, denn mit TRINK ZAUBERTRANK wird man wieder groß (nur 1 Mal wirksam). Ansonsten stiehlt der Kobold immer den Speer beim vorbeigehen.

- Die Fackel ist ein Muß, denn ohne sie tappt man nach einigen Schritten im Dunkeln und ist völlig hilflos.

- Im Programm MAGIER.BAS hat sich leider ein kleiner Fehler eingeschlichen, der glücklicher Weise nur geringen Einfluß auf die Lösung des Adventures hat. Liest man den Zettel, so geht das noch in Ordnung, fällt aber mit ERROR 133 (Gerät oder Datei nicht vorbereitet, weil OPEN fehlt) aus dem Programm.

Als Ursache habe ich ermittelt, daß in der Zeile 11630 mit dem Befehl CLOSE #1 der nicht geöffnete Kanal #1 geschlossen wird. Aus diesem Grund meint der BASIC-Interpreter das OPEN fehlt. Schließt man an dieser Stelle mit CLOSE #2 den offenen Kanal #2, so läuft das Programm einwandfrei! Ich hoffe, daß Herr Martin Krischik, der Programmierer dieses gelungenen Abenteuerspiels mir den Eingriff in seinem Programm und die Veröffentlichung der Abhilfe gestattet.

Man kommt natürlich auch ohne Änderung dieses Befehls zum Ziel. Der im Lösungsweg in spitzen Klammern gesetzte Weg zum Zettel muß durch ein L ersetzt werden. Nur sieht man dann nicht den Inhalt des Zettels. Oder man spielt so lange bis man aus dem Programm fällt und beginnt danach wieder ganz von Anfang an. Beim zweiten Mal meidet man diese Stelle im Spiel, da man den Plan auf dem Zettel bereits kennt,

- Ein abspeichern des Spielstands ist nicht vorgesehen. Diese Möglichkeit habe ich sehr vermißt, denn sie hätte alles viel einfacher gemacht. Nun ja, es ging auch so.

- Wer Abenteuerspiele dieser Art liebt, der kann ja noch Mal im ATARI-Magazin Nr. 4/96, Seite 5 nachsehen, denn dort befindet sich der Lösungsweg eines anderen Zauberschlosses.

Das ist mein Lösungsweg der Speilstufe 1

* **Ring:** NIMM RING, DREH RING, V, V, R, L, NIMM FACKEL, V, V, NIMM SPEER, L, V,

* **Truhe:** OEFFNE TRUHE, NIMM TRUHE, Z, L, L, V,

* **Buch:** VERJAGE WACHE, SPEER, VERLIERE FACKEL (damit das Buch und man selbst nicht verbrennt), OEFFNE BUCH, NIMM BUCH, LIES BUCH (Zauberspruch merken!), VERLIERE BUCH, NIMM FACKEL, R, R, R, L, R, L, L, V,

* **Pfeife:** VERLIERE TRUHE, NIMM PFEIFE, NIMM TRUHE, Z, V, V, V, V, R, V, R, L, VERLIERE SPEER, R, R, V, R, NIMM ZAUBERTRANK, Z, L, V, L, H, VERLIERE ZAUBERTRANK, A, NIMM SPEER, V,

* **Kappe:** VERJAGE WACHE, SPEER, VERLIERE SPEER, NIMM TARNKAPPE, Z, H, R,

* **Wache:** BENUTZE TARNKAPPE, L, NINM SPEER, Z, VERJAGE WACHE, SPEER, Z, R, L, R, VERJAGE WACHE, SPEER, L, L, VERLIERE FACKEL (damit der Zettel und man selbst nicht verbrennt), NIMM ZETTEL, LIES ZETTEL (Schloßkarte?), NIMM FACKEL, Z, R, R, L, R, V, R, V, V, R,

* **Schild:** VERLIERE TRUHE, VERLIERE SPEER, NIMM SCHILD, Z, L, V, V, L, R, V, R, NIMM MESSER, Z, R, L, VERLIERE SCHILD, VERLIERE PFEIFE, V, DRUECK KNOPF, R, NIMM HANDSCHUHE, Z, L, V, R, V, L,

* **Kobold:** VERJAGE KOBOLD, MESSER, VERLIERE MESSER, A, L, V, V, H, L, NIMM SCHLUESSEL, Z, A, R, R, R, L, V, L,

* **Gift:** NIMM GIFT (nur mit Handschuhen), Z, R, R, V, VERLIERE SCHLUESSEL, L, R, L, H, Z, R, R, Z, R, L, NIMM PFEIFE, BENUTZE PFEIFE (in Stufe 1 nur hier, sonst reicht die Länge des Pfiffs nicht aus, um die Fledermaus endgültig zu verjagen!), NIMM SCHILD, L,

* **Drache:** VERJAGE DRACHE, GIFT (nur mit Schild), R,

* **Krone:** ABRASANDABRA SIMKABRADIMS, VERLIERE GIFT, VERLIERE HANDSCHUHE, VERLIERE SCHILD, NIMM KRONE, Z, L, R, R, V, L, A, Z, R, L, NIMM SCHLUESSEL, V, L, V, V, V, V, L, R, OEFFNE TUER (nur mit Schlüssel), R, ---> ENDE

Mein bestes Ergebnis in der Stufe 1 waren 185 Schritte in der Zeit von 18 Minuten und 47 Sekunden.

Viel Spaß beim Spiel und Erfolg bei den Knobeleien in den Spielstufen 2 bis 4 wünscht

Gerd Glaß

TIPS & TRICKS - LISTINGS - TIPS & TRICKS



Hallo...

...und willkommen in der Tips & Tricks-Ecke.

Beim letzten mal hatten wir die erste Tabelle mit den Drucker-Steuercodes. Heute die versprochenen weiteren Tabellen mit den Steuerbefehlen und den Sequenzen zur Druckersteuerung. Zur Wiederholung noch einmal:

Der ASCII-Code 27 wird ESCAPE-Code genannt und teilt dem Drucker mit, daß nun besondere Befehle folgen.

Beispiel:

```
10 REM Initialisierung
20 LPRINT CHR$(27)
30 REM Vorschub 1 Zeile
40 LPRINT CHR$(10 );
50 REM Breitschrift ein - 1 Zeile
60 LPRINT CHR$(14);"Ich bin Breitschrift"
70 REM Schmalschrift
80 LPRINT CHR$(15);"und ich bin schmal"
90 REM Schmalschrift aus
100 LPRINT CHR$(18)
```

Ein anderes Beispiel:

Wir wollen den Drucker veranlassen, nur in einer Richtung zu drucken, also den UNI-DIREKTIONALEN DRUCK einzustellen. Die Sequenz lautet: "ESC U n", wobei für n eine 1 eingesetzt werden muß (also ESC U 1). Der Basic-Code dazu sieht folgendermaßen aus:

```
LPRINT CHR$(27);CHR$(H55); CHR$(1);
```

- oder

```
LPRINT CHR$(27);"U";"1";
```

- oder

```
LPRINT CHR$(27);"U1";
```

Da der Drucker über einen völlig anderen Zeichensatz verfügt wie unser ATARI, ist es sinnvoll zu wissen, welche Zeichen unser Drucker nun darstellen kann. Um dies heraus zu finden ein kleines Listing, das uns die Zeichen des Druckers zu Papier bringt:

```
10 REM Druckerzeichen
20 LPRINT CHR$(27)
30 FOR X =33 TO 255
40 LPRINT X;" = ";CHR$(X)
50 NEXT X
```

Nun wissen wir also welche Zeichen unser Drucker "drauf" hat. Damit läßt sich eine Menge anfangen.

Wie aber kann man Bilder ausdrucken? Dazu benötigen wir die Routine aus dem Turbo-Basic-Listing. Die Zeilen 100 bis 150 sind eine kleine Bilderladeroutine, die, wird das Programm mit "RUN" gestartet, das erste Bild (mit Extender *.PIC) auf der in Laufwerk #1 eingelegten Disk einliest. Zeile 160 verzweigt zur Ausdruckroutine, die ab Zeile 1000 beginnt. Nachdem das Bild ausgedruckt ist, wird das Programm in Zeile 999 beendet.

Aufruf !!!

Nun seid Ihr dran! Wie im letzten Heft angedroht, möchte ich, daß Ihr zu diesem Programm ein Menü schreibt. Dabei stelle ich mir ein Auswahlmenü vor, von dem es möglich sein sollte, sich von einer Disk ein beliebiges Bild zum Ausdrucken aussuchen zu können. Hier sind besonders die Anfänger, oder solche, die glauben es zu sein, aufgerufen!

Zur Belohnung bekommen die fünf originellsten das Spiel STARBALL von mir zugeschickt. Wenn das kein Anreiz ist! Die Listings sollten bis zum 15. Januar 1998 bei mir angekommen sein. Meine Adresse folgt am Ende des Textes. Also ran an die Tasten!

Am Schluß folgen noch die fehlenden Tabellen. Alle Befehle konnte ich mit meinem XL/XE nicht benutzen (oder habe es nicht geblickt), aber ohne diese Tabellen wären die meisten meiner Programme, die etwas mit Drucken zu tun haben, nicht entstanden.

Solltet Ihr Fragen haben, scheut Euch nicht diese auch zu stellen. Ihr seid sicherlich nicht die einzigen. Manchmal liegt die Antwort ganz nahe, man kommt nur nicht drauf. Deshalb macht eure Fragen und Wünsche publik, damit auch darauf eingegangen werden kann.

Wie heißt es doch so schön: "Wer nicht fragt bleibt dumm!"

Nun wünsche ich Euch viel Spaß beim ausprobieren und warte auf die von Euch programmierten Menüs.

Meine Adresse:

Raimund Altmayer, Brunostraße 80, 54329 Konz, eMail: ra@frosch.in-trier.de und zum surfen gibt es: http://www.in-trier.de/frosch/ra

Alle wichtigen Steuerbefehle und Sequenzen zur Druckereinstellung

STEUERBEFEHLE

BEL	Summer des Druckers ertönt
BS	Rückschritt 1 Zeichen
HT	horizontale Tabulation
VT	vertikale Tabulation
CR	Druckkkopf an Zeilen-Anfang
DC1	Drucker On-Line setzen
DC3	Drucker Off-Line setzen
CAN	Löscht den Druckpuffer
DEL	Löscht das letzte Zeichen im Druckpuffer
ESC @	Drucker Initialisierung
ESC 9	Papierende-Kennung ein
ESC 8	Papierende-kennung aus
ESC ‹	Druck in eine Richtung für 1 Zeile
ESC –	Zeichen -8 Bit drucken
ESC ›	Zeichen +8 Bit drucken
ESC #	"ESC ›"/"ESC –" aufheben
ESC I 0	Einstellen der Zeichen
ESC I 1	0-31 und 128-159 als Druck-Codes (n=1) oder Steuercodes (n=0)
ESC U 0	in einer Richtung drucken
ESC U 1	in beiden Richtungen drucken
ESC i 0	Zeilenweise drucken
ESC i 1	Zeichenweise drucken
ESC s 0	Volle Druckgeschwindigkeit
ESC s 1	Halbe Druckgeschwindigkeit

SCHRIFTARTBEFEHLE

SO	Breitschrift ein (1 Zeile)
ESC SO	Breitschrift ein (1 Zeile)
DC4	Breitschrift aus
ESC W 0	Doppelte Breite/Dauer aus
ESC W 1	Doppelte Breite/Dauer ein
SI	Schmalschrift ein
ESC SI	Schmalschrift ein
DC2	Schmalschrift aus
ESC P	PICA-Schrift ein
ESC M	ELITE-Schrift ein
ESC p 0	Prop.-Abstandsmodus aus
ESC p 1	Prop.-Abstandsmodus ein
ESC o	Proportional-Schrift ein
ESC S 1	Tiefgestellte Schrift ein
ESC S 0	Hochgestellte Schrift ein
ESC T	Tief-/Hoch-Schrift aus
ESC 4	Kursiv-Schrift ein
ESC 5	Kursiv-Schrift aus
ESC 6	Code-Erweiterung ein
ESC 7	Code-Erweiterung aus
ESC R n	Internationale Schrift mit der Z.-Satz-Nr. "n"
ESC G	Doppelter Druck ein
ESC H	Doppelter Druck aus
ESC E	Fett-Druck ein
ESC F	Fett-Druck aus
ESC - 1	Unterstreichen ein
ESC - 0	Unterstreichen aus
ESC ! 0	Schriftart-kombination mit Code "n" wählen
ESC n	Schönschrift (NLQ) ein (CHR$(27);"n";

ZEILENVORSCHUB-BEFEHLE

ESC 0	1/8	Zoll Zeilenabstand
ESC 1	7/72	Zoll Zeilenabstand
ESC 2	1/6	Zoll Zeilenabstand
ESC A n	n/72	Zoll Zeilenabstand
ESC 3 n	n/216	Zoll Zeilenabstand
ESC J n	/216	Zoll Zeilenabstand für 1 Zeile
ESC J n	n/216	Zoll Zeilenabstand für 1 Zeile rückwärts

PAPIERVORSCHUB-BEFEHLE

LF	Zeilenvorschub um 1 Zeile
FF	Papiervorschub um 1 Seite
ESC N n	Überspringen Perforation ein n=Anzahl Zeilen
ESC O	Überspringen Perforation aus

SEITENFORMAT-BEFEHLE

ESC B n1...nx 0	vertikal - Tabs einstellen
ESC B 0	vertikal - Tabs löschen
ESC C 0 n	Seitenlänge in Zoll
ESC C n	Seitenlänge in Zeilen
ESC D n1...nx 0	Horiz. - Tabs einstellen
ESC D 0	Horiz. - Tabs löschen
ESC I n	Linken Rand einstellen
ESC Q n	Rechten Rand einstellen
ESC f 0 n	Überspringen n Spalten
ESC f 1 n	Überspringen n Zeilen
ESC e 0 n	Horiz. - Tabs alle n Spalten
ESC e 1 n	Vertikal - Tabs alle n Zeilen

BEFEHLE FÜR DEN EIGENEN ZEICHENSATZ

ESC : 0 0 0	Kopiere ROM-CG › RAM-CG
ESC & 0 n	eigene Schrift wählen
ESC % 0 n	ROM-CG wählen
ESC % 1 n	RAM-CG wählen n=0: Entwurfs-Schrift n=1: Schön-Schrift n=2: Proportional-Schrift

BITMUSTER- (GRAFIK-) BEFEHLE

ESC K n1 n2	480 Punkte
ESC L n1 n2	960 Punkte
ESC Y n1 n2	960 Punkte doppelte Geschwindigkeit
ESC Z n1 n2	1960 Punkte
ESC * m n1 n2	8-Punkt-Bitmuster 480, 960, 1920, 640, 576, 720 Punkte
ESC T m n1 n2	9-Punkt-Bitmuster 480, 960, 1920, 640, 576, 720 Punkte



```
100 REM * BILDER-AUSDRUCK *
110 COM PR$(104),Z$(320)
120 GRAPHICS 24
130 OPEN#%1,4,0,"D:*.PIC"
140 BGET#%1,DPEEK(88),7680
150 CLOSE#%1
160 GOSUB 1000
999 END
1000 REM * AUSDRUCKROUTINE *
1010 REM *  Bitte genau auf   *
1020 REM *  die Eingabe der   *
1030 REM *  Zeichen achten!   *
1040 TRAP 40000
1050 PR$(%1)="[illegible]"
1060 PR$(81)="[illegible]"
1070 Z$=" ":Z$(320)=" ":Z$(%2)=Z$
1080 PR$(72,72)=CHR$(%0)
1090 PR$(37,37)=CHR$(42)
1100 PR$(64,64)=CHR$(10)
1110 TRAP 40000
1120 DM=PEEK(88)+256*PEEK(89)
1130 LPRINT CHR$(27);CHR$(65);CHR$(6)
1140 FOR Y=1 TO 32
1150 X=USR(ADR(PR$),ADR(Z$),DM,6)
1160 LPRINT CHR$(9);CHR$(27);CHR$(75);
     CHR$(64);CHR$(%1);Z$
1170 DM=DM+240
1180 NEXT Y
1190 LPRINT CHR$(27);CHR$(50);CHR$
     (155)
1200 RETURN
```

Lightpen Abfrage

Viele können wieder den Lightpen ihr Eigen nennen. Da man sich sicher nicht nur mit dem mitgelieferten Malprogramm begnügen will, fragt man sich schon bald, wie man das Ding in eigene Programme einbinden kann. So kompliziert der technische Ablauf im Computer ist, so einfach ist die Einbindung in eigene Programme. Das funktioniert nämlich folgendermaßen:

Das Bild auf dem Monitor wird von einem Elektrodenstrahl erzeugt, der in einer bestimmten Frequenz das Bild durchläuft. Der Pen tut nichts anderes, als die Position des Elektronenstrahles abzutasten und diese Koordinaten an den Computer weiterzuleiten. Wir brauchen also nichts anderes zu tun, als uns die Koordinaten aus den Speicherstellen 564 und 565 anzusehen. Hier stehen die X- und Y-Positionen des Strahls. Leider taucht hier das erste Problem auf. Geben Sie bitte folgende Zeile ein:

```
10 PRINT PEEK(564),PEEK(565):GOTO 10
```

Wenn Sie jetzt den Pen auf den Bildschirm zeigen lassen, werden Sie zuerst von links anfangend in der X-Achse Werte von 80 bis 228 vorfinden, die dann auf eins zurückspringen und wieder aufsteigend weitergehen. Einfacher ist das mit den Y-Werten. Hier findet man Werte zwischen 21 und 90. Wenn wir jetzt ein ganzes Malprogramm erstellen wollen, dann gilt es, zwei Probleme zu lösen:

- Wir müssen die X-Werte weiter als bis 228 zählen lassen.

- Wir müssen diese X- und Y-Werte auf Bildschirmkoordinaten umrechnen.

Die erste Aufgabe gestaltet sich folgendermaßen: Wir prüfen einfach, ob die X-Koordinate kleiner als 80 ist. Wenn ja, muß sich der Pen im rechten Bereich befinden, in dem man noch 228 hinzuzählen muß.

Zur Berechnung der X/Y-Koordinaten gehen wir wie folgt vor: Zuerst ziehen wir die Start 80 bzw. 21 ab, damit unsere Werte alle mit null beginnen. Damit wir jedoch den gesamten Bildschirm mit unseren möglichen Werten (bei Y also 69, bei X 300) abdecken können, müssen wir diese Werte also auf die erwünschten Werte strecken.

Dies tut man, in dem Sie (X-Auflösung/300) mit dem X-Wert und (Y-Auflösung/ 69) mit dem Y-Wert multiplizieren. Klingt kompliziert ? Dann einfach das erste Listing anschauen, es wird dann verständlicher.

```
10 GRAPHICS 15: COLOR 1: POKE 712,15
20 A=PEEK(546):B=PEEK(565)
30 IF A-81<0 THEN A=A+228
40 TRAP 20:PLOT A-81,(B-21)*2.133333
50 GOTO 20
```

Natürlich hat das Listing eine entscheidende Schwachstelle. Die Streuung der Punkte ist recht stark, aber ich will das Listing nicht unnötig kompliziert machen. Man müßte dazu abfragen, ob zwischen zwei gezeichneten Punkten ein gewisser Abstand überschritten wird, wenn ja, darf der Punkt nicht gezeichnet werden.

Nun sollte es also nicht mehr so schwierig sein, den Lightpen in eigene Programme einzubinden.

Frederik Holst

AUFRUF

Nur durch viele Beiträge von aktiven Lesern wird die Rubrik

"Tips & Tricks"

erst richtig interessant!!!

Alle Atarianer sind aufgerufen, an der Rubrik "Tips & Tricks" aktiv teilzunehmen.

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

Giga-Competition 2

Hallo! Lange Zeit haben wir darauf gewartet, und nun ist sie endlich beendet, die Giga-Competition! Hier nun die Sieger, Ihre Programme und die Plazierungen:

1) Markus Dangel - PD-Mag Intro 4

2) A. Götze - Adressenverwaltung

3) Uwe Raupach - Missile Command

4) Enno Gehrke - Little Pacman

5) Markus Dangel - PD-Mag Intro 5

6) T. Hellbing - Irrgarteneditor

7) T. Hellbing - PD-Mag Intro

8) Markus Dangel - Laufschrift-Demo

9) Markus Dangel - Textprüfer

10) Tino Reminder - Basic-Tools

Ein herzliches Dankeschön an Alle, die bei diesem Wettbewerb mitgemacht haben! Die Preise werden Euch in den nächsten Tagen zugeschickt (wenn sie nicht schon bei Euch sind!).

Ich bin mir noch nicht sicher, ob wir noch eine Giga-Competition abhalten sollen, da es diesmal über ein Jahr gedauert hat, bis die erforderlichen 10 Programme beisammen waren. Vielleicht sollten wir es beim nächsten mal etwas kleiner versuchen, naja, mal sehen. Auf jeden Fall wird es schon bald einen neuen Wettbewerb im PD-Mag geben. Mir schwirren da schon ein paar Ideen im Kopf herum die ich unbedingt mal ausprobieren möchte! Mehr darüber gibt's im neuen Magazin zu lesen!

Sascha Röber

Hallo INTRO-Coder!

Ja, Euch meine ich, gibt's Euch denn noch? JA? Na wie wär's wie denn dann mal mit einem Intro für das PD-Mag? Wäre doch bestimmt keine schlechte Sache und über die Bezahlung läßt sich auch reden! Nun mal im Ernst. Das PD-Mag sucht nach wie vor noch einen oder zwei gute Introcoder, die alle 2 Monate einen neuen Vorspann für das Mag coden. Das Intro sollte nicht über 150 Sektoren lang werden, vom Basic aus ladbar sein und am Ende das Basicprogramm Autorun-.Bas laden. Vom Inhalt oder Aufbau des Intros her habt Ihr alle Möglichkeiten Euch zu entfalten, denn da rede ich niemand hinein!

Wer sich zutraut alle zwei Monate so ein Intro zu machen, sollte sich jetzt beim PD-Mag melden! Die Adresse lautet:

PD-Mag, Bruch 101, 49635 Badbergen, Tel 0171/9254660

Unter dieser Telefonnummer bin ich jeden Abend ab 21 Uhr zu erreichen! Wenn Ihr Fragen oder Probleme rund um den kleinen Atari habt, dann ruft doch auch einfach mal an! Ich helfe Euch so gut ich kann weiter, es kostet Euch nur die Telefongebühren!

Sascha Röber

Hallo PPP !

Traditionell fangen wir mit dem gleichen Satz an.

Und wieder einmal ist die Verlängerung fällig: bleibt nur festzustellen, daß die Zeit wieder sehr schnell vergangen ist. Natürlich bin ich auch dieses mal wieder dabei, und wie schon in den Vergangenen Jahren bekommt Ihr die 157,- DM via Postanweisung.

Es ist schon fast unglaublich, daß wir schon das Jahr 1998 schreiben und wir immer noch ein Zeitschrift haben, die über 8 Bit Ataris schreibt! So bemerken wir zum Beispiel, daß 1978 die Atari Modelle 400 und 800 zumindest als Prototyp existierten.



Das sind nun fast schon 20 !!! Jahre her. In dieser Zeitspanne hat sich die Computerbranche gewaltig verändert. Wie war es doch vor 20 Jahren noch?

Momentan ist ja das Internet das Thema. Auch Werner hat nun eine Email Adresse, was ich persönlich sehr begrüße. Für alle Leser, die eine Email besitzen, ist nun der Zeitpunkt gekommen, unkompliziert beim AM mitzumachen. Gleich eine Frage an Werner. Kann man Dir Texte (welches Format?) via Email für das AM schicken?

Werner: Jederzeit könnt Ihr mir Texte über Email zuschicken. Am besten einfach im Ascii-Format, dann gibt es die wenigsten Probleme.

Weiterhin würde eine Homepage des AM sicher positive Auswirkungen haben. Ich denke wir könnten damit sicher noch einige Leser gewinnen. Ich benutze auch gerne die Gelegenheit, für meine Homepage zu werben. Sie ist schöner, größer und umfassender geworden. Die Adresse lautet: http://iamwww.unibe. ch/-hofer.

Atari lebt auf dem Netz weiter. Es gibt hunderte von Homepages, die Themen rund um den Atari behandeln. Man lernt auch viele neue Atari Fans kennen. Zum Beispiel bin ich Mitglied bei der APS (Atari preservation Society), eine Vereinigung von Internet User die gegen das Vergessen von Atari kämpft. Interessante Adressen und Infos aus dem WWW für Atari User wären sicher auch eine Seite im AM wert.

Kommunikationsecke

Nun noch ein paar Worte zur Diskussion im AM über die Öffnung des AM für andere Systeme. Ich würde auch einmal gerne die Meinung der Mehrheit wissen. Es scheint, als würden nur immer die gleichen Personen im AM streiten bzw. etwas schreiben.

Wenn man so das AM liest, könnte man meinen es gebe nur die Leser Sacha Hofer und Sebastian Wodarski die sich mit den freien Mitarbeitern Sascha (mit s) Röber und Thorsten Helbing streiten. Meine Meinung über dieses Thema ist, glaube ich, allen bekannt und muß sicher nicht alle 2 Monate wiederholt werden. Auf jeden Fall finde ich den Vorschlag von Sebastian gut. Was denken die anderen Leser des AM dazu? (Es gibt sie doch, oder?)

Um das AM noch ein weniger attraktiver zu gestalten, würde ich gerne einmal wissen, wie groß das Interesse für eine kleine KI (Künstliche Intelligenz) Serie wäre. Als Mitarbeiter der KI Gruppe der Uni Bern hätte ich einiges zu berichten. Kein Fachchinesisch, nur ein paar allgemeine Artikel. Themen gäbe es genug.

Ich habe gerade an einem trainingsbasierten System zur Erkennung von Lippen gearbeitet, arbeite gerade an einem System, das autonome Fahrzeuge steuert und werde bald bei einem Robotik Projekt von Mercedes Benz mitarbeiten. Da ich einige Zeit bei Mercedes in Ulm verbringen werde (Februar/März), würde ich mich freuen, wenn ich vielleicht einmal ein paar Leser oder Mitarbeiter des AM kennenlernen könnte. Eine Atari User zu treffen tut immer gut!

Ich wünsche allen Mitarbeitern sowie Lesern des AM ein gutes Jahr 1998.

Lang lebe unser Atari

Sascha Hofer (hofer@iam.unibe.ch oder SHofer@compuserve.com)

Tips zu den C-Simulatoren

Nachdem ich das letzte mal meine Ergebnisse zum Thema C-Simulatoren vorgestellt habe, möchte ich nun einige Tips zur Benutzung und Anwendung von C-Simulatoren geben.

Vorbereitungen

1. Kassetten

Nachdem Ihr Euch Software auf Kassetten gekauft habt, egal ob neu oder gebraucht, dann werdet Ihr sicherlich auch die Software ausprobieren, also booten. Bei dieser Gelegenheit solltet Ihr Euch gleich einmal angewöhnen, sofern Ihr später einmal mit einem C-Simulator arbeiten wollt, Euch gewisse Informationen zu den einzelnen Kassetten aufzuschreiben.

Dadurch könnt Ihr Euch später einiges an umständlicher und zeitaufwendiger Arbeit ersparen.

Erfahrungsgemäß sammeln sich mit der Zeit nämlich erst einmal einige Kassetten an, bevor man damit beginnt, diese mit einem C-Simulator zu testen und zu übertragen.

Leider weiß man dann allzu oft nicht mehr, gerade bei gebrauchter Software, ob das Game XYZ defekt war, ob sich vieleicht nur die B-Seite booten ließ, oder ob sich zwar das Spiel laden ließ, aber das Band nicht stoppte.

Daher solltet Ihr Euch zu jeder Kassette ein paar Notizen machen. Legt Euch eine kleine Liste an, in die Ihr mindestens folgende Daten eintragen solltet:

Name des Games, ob es sich booten läßt und welche Seite, Zählerstand beim Bandstop, verwendeter Recorder. (weitere Hinweise dazu später).

Dies ist kein Witz - macht mit !!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

1) Games Guide (Karten, Lösungswege)

2) Tips & Tricks

3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)

4) Programmierwettbewerb

5) Kleinanzeigen

6) Was Ihnen sonst noch einfällt

Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!

Es grüßt

Werner Rätz

Werner Rätz



Mit Zählerstand beim Bandstop meine ich hier den Zählerstand des Datenrecorders, wenn das Band gestoppt hat, nachdem das Programm fertig geladen hat und das booten erfolgreich war. Dabei natürlich nicht vergessen, das Zählwerk des Recorder vor jedem booten auf 000 zu setzen!

2. C-Simulatoren

Welchen C-Simulator soll ich verwenden?

Nun, nachdem Andreas Magenheimer eine Menge an Kassetten mit den verschiedensten Simulatoren getestet hat, und auch ich so meine eigenen Erfahrungen auf diesem Gebiet gemacht habe, kann ich hier eindeutig folgendes empfehlen: Auf alle Fälle solltet Ihr Euch den SUPER C-Simulator (SC-Sim) vom mhs-Studio besorgen. Wenn Ihr nur den C-Simulator 1+2 besitzt, (CSim), dann könnt Ihr den auch nehmen, allerdings ist dieser nicht besser als der SC-Sim und hat die gleiche Erfolgsquote. Allerdings ist der CSim nicht so bequem und einfach zu handhaben wie der SC-Sim. Daher kauft Euch auf jeden Fall als erstes den SC-Sim.



Natürlich laufen auf dem SC-Sim nicht alle Programme. Daher benötigt Ihr, wenn Ihr eine möglichst hohe Erfolgsquote von ca. 74% anstrebt, einen zweiten C-Simulator. Hier hat sich aus meiner Sicht besonders der C-Simulator vom SPOS bewährt. Mit ihm laufen viele Spiele, die mit dem SC-Sim nicht laufen. Das SPOS, Speeder Plus Operations System, ist ein neues Betriebssystem für den ATARI. Es wird auf einem EPROM geliefert, welches in den Rechner eingebaut werden muß.

Vieleicht schrecken jetzt einige davor zurück, sich Ihren Rechner mit dem SPOS Liften zu lassen, aber dafür besteht eigendlich gar kein Grund. Der Einbau ist recht einfach und schmerzlos für den Kleinen. Nebenwirkungen und Komplikationen sind nicht zu erwarten, wenn man etwas mit dem Lötkolben umgehen kann und etwas geschickt ist.

Die mitgelieferte Einbauanleitung ist gut beschrieben. Nach der Operation stehen einem dann zahlreiche erweiterte Funktionen zur Verfügung, ohne daß dadurch die Kompatibilität eingeschränkt wird. Sollte dies doch einmal der Fall sein, was wirklich sehr sehr selten der Fall ist, läßt sich der Urzustand mit einem Schalter ohne Umstände wieder herstellen.

Die wichtigsten neuen Eigenschaften des gelifteten Rechners sind, neben dem C-Simulator, ein deutlich schnelleres Laden von Programmen mit einer erweiterten Floppy, (Speeder), sowie die Möglichkeit jederzeit!!! einen Kaltstart des Rechners durchzuführen, ohne den Rechner aus- und einschalten zu müssen.

Es gibt noch weitere zusätzliche Funktionen, die ich hier nicht alle nennen kann. Ich will Euch das Teil auch nicht verkaufen. Wer aber ein richtiger C-Simulator werden will, dem kann ich diese Investition bestens empfehlen. Erhältlich ist das SPOS bei Armin Stürmer, Fröbelstr.14a, 65203 Wiesbaden, Tel.:0611/960097 5, für ca. 35,-DM.

Wer es ganz Hard haben will, der kann als dritte Möglichkeit noch abschließend den LDS-C-Simulator probieren, LDSC. Leider bringt dieser nicht sehr viel, ca 4%, aber der Vollständigkeit halber soll er doch erwähnt werden. Er ist sehr umständlich zu bedienen, immer nur ein Game pro Disk ist möglich.

Zusammenfassend kann ich also sagen, wer es mit dem SC-Sim + dem SPOS + dem LDSC probiert, der kann zusammen eine Erfolgsquote von ca. 80% erreichen. Das ist doch schon ganz schön viel oder?.

3. Kopierprogramme, besonders WICHTIG !!

Bevor man überhaupt erst einmal einen Versuch unternehmen kann, ein Game mit einem C-Simulator auszuprobieren, steht das Kopieren der Daten von Kassette auf die vorbereitete Diskette an. Die einzelnen C-Simulatoren, außer das SPOS, liefern alle für diesen Zweck gedachte Kopierprogramme mit. Leider mußte ich die Erfahrung machen, daß nur einer der C-Simulatoren auch mit dem mitgeliefertem Kopierprogramm funktionierte.

Dies ist mir bis heute immer noch ein Rätsel! Obwohl ich fast alle möglichen und unmöglichen Varianten ausprobiert habe, Original 800 XL ohne Erweiterung; Original 1050 ohne Erweiterung; Original C-Simulatoren Disketten usw., funktionierten die getesteten C-Simulatoren nur mit dem Kopierprogramm LONGCOPY.BIN, vom C-Simulator 1+2. Daher solltet Ihr unbedingt nur dieses Kopierprogramm für alle genannten C-Simulatoren verwenden, oder eines, von dem Ihr aus eigener Erfahrung ganz genau wißt, daß es mit den C-Simulatoren zusammenarbeitet! Das richtige Kopierprogramm ist also auf alle Fälle ganz genauso wichtig, wie der richtige C-Simulator.

Jetzt gehts los:

Nach den Vorbereitungen kann es nun also richtig losgehen. Das heißt, Ihr werdet zuerst einige Disketten vorbereiten und dann die Daten von Band auf Diskette kopieren. Wie das im einzelnen geht, das wißt Ihr ja schon aus dem Workshop von Andreas Magenheimer, daher gehe ich darauf im einzelnen auch nicht näher ein.



Kommunikation - Tips zu C-Simulatoren

Hier also einige weitere Tips:

1. Notizen:

Wie ich Euch schon sagte, ist es später sehr hilfreich, wenn Ihr Euch zu Euren Kassetten wichtige Notizen macht. Am besten direkt nach dem Kauf, wenn Ihr Sie sowieso bootet, um Sie auszuprobieren. Dabei wird es leider immer wieder einmal vorkommen, daß sich einige Programme nicht booten lassen, weil irgendwie das Band defekt ist.

Auch diese scheinbar kaputten Bänder solltet Ihr Euch notieren, denn es versteht sich von selbst, daß Ihr defekte Bander später erst gar nicht kopieren oder gar erfolgreich mit einem C-Simulator ausprobieren könnt. Ohne Daten gibt es halt nun einmal keinen Braten.

2. Ladeprobleme:

Wenn sich ein Programm einmal nicht gleich booten läßt, so solltet Ihr natürlich auch nicht gleich aufgeben. Ihr solltet es ruhig schon 2-3 mal probieren. Oftmals hilft schon ein zurückspulen und anschließendes straffdrehen des Bandes mit dem Finger. Sollte das auch nicht klappen, so probiert einmal die Rückseite der Kassette zu booten. Fast immer befindet sich auf der Rückseite der Kassette das gleiche Programm, quasi als Sicherheitskopie. Vieleicht geht es damit.

Sehr hilfreich kann es auch sein, das Band einmal von einem anderen Recorder aus zu laden. Da oft benutzte Recorder mit der Zeit und zunehmendem Alter dazu neigen durchzuleiern, und das Band nicht mehr gleichmäßig weiter transportieren, sollte man sich für solche Zwecke ruhig einen guten Ersatzrecorder bereithalten. Dazu bietet sich der ATARI 1010 besonders an, da dieser sehr robust gebaut ist. Ich bin mir aber sicher, daß auch jeder andere Recorder dafür geeignet ist, solange er zuverlässig arbeitet und nicht verschlissen ist. Sollte auch daß alles nichts helfen, so wird das Band wirklich defekt sein.

3. Bandende:

Gelegendlich kann es beim Kopieren der Datenblöcke vorkommen, daß man nicht mehr weiß ob noch ein Datenblock vom Band geladen werden muß. Es ist schwierig dies allein immer daran zu erkennen, wieviel Bandmaterial sich noch auf der linken Spule befindet oder nicht. Je nach Hersteller und Programm, kann dies ganz unterschiedlich sein.

Natürlich kann man immer auf gut Glück versuchen einen nächsten Block zu laden. Sollten noch Daten auf dem Band vorhanden sein, so wird man dies beim Ladeversuch in der Regel auch höhren können. Schwieriger ist es dann schon wenn das Band in einem schlechtem Zustand ist, und schon sehr störanfällig ist, es schon beim Laden einige Fehler gegeben hat.

Wer sich allerdings einige Notizen gemacht hat, und sich wie Anfangs erwähnt den Bandstop aufgeschrieben hat, der kann solchen Schwierigkeiten getrost aus dem Weg gehen.

4. Reihenfolge der C-Simulatoren:

Wer besonders rationell, mit großem Erfolg und mit wenig Zeitaufwand arbeiten oder Testen will, der sollte sich die schon erwähnten Simulatoren besorgen, nähmlich SC-Sim, SPOS, LDSC. Um möglichst schnell ans Ziel zu kommen, sollte man zuerst mit dem SC-Sim testen.

Die Games die danach nicht laufen, werden dann mit dem SPOS getestet. Was dann noch an nicht lauffähigen Programmen übrig bleibt kann man dann noch mit dem LDSC testen. Natürlich weiß man dann nicht, ob ein Game mit allen drei oder zwei Simulatoren läuft. Aber wem es reicht zu wissen, daß das Game x mit dem Simulator y läuft, der kommt so mit möglichst wenig Aufwand zum Ziel.

Zum Schluß möchte ich nochmals darauf hinweisen, daß die von mir angegebenen Erfolgsquoten der einzelnen Simulatoren, stark von der Vorgehensweise abhängig ist, wie und in welcher Reihenfolge ich mit den einzelnen Simulatoren getestet habe. Von daher sind meine Ergebnisse, soweit sie die Erfolgsquoten angehen, nicht absulut aussagefähig, denn ich habe ja nicht jedes lauffähige Spiel mit jedem C-Simulator getestet, sondern nur jedes nicht lauffähige Spiel mit jedem C-Simulator. Ich bitte dies zu beachten.

Ronald Gaschütz

Hier einige Neuigkeiten

Beim Falken-Verlag soll es noch Einiges an Hardware für den XLE geben. So die XEP-80 Zeichenkarte für 19.- DM, Lasergun für 19.- DM, Joysticks CX24/40/78 für 5,- DM. Außerdem wird ein sogenanntes Superpaket angeboten. Es besteht aus 2 Datasetten, 4 Joysticks, 1 Lasergun, 2 Touchpads und einer XEP-80, und soll zusammen nur 35,- DM kosten. Außerdem soll es noch VCS 2600 Konsolen geben für 15,- DM, bzw. 2 Stück für 20,- DM. Weiterhin soll es noch andere Dinge für Lynx und Portfolio geben.

Adresse: http: //www.gic.de/st_inside oder Tel:0431/27365

Leserbrief von Ronald Gaschütz

Nachdem in der letzten Zeit in der Kommunikationsecke ein Thema vorherrschte, 10 Gute Gründe für den XLE, möchte ich heute einmal ein anderes Thema aufgreifen. Schon einigemale hat Sebastian Wodarski hier seine Anregungen eingebracht. Er regte an einen Index aller in der Games Gilde erschienenen Tips und Pokes zusammen zu stellen. Außerdem machte er den Vorschlag, eine Leserumfrage zum Thema andere Computer im Magazin zu starten.

Also Sebastian, ich hoffe es hat Dich nicht all zu sehr entmutigt, da erst jetzt jemand im Magazin auf Deine Anregungen eingeht. Du hast zurecht gefragt, woran dies liegen mag, und

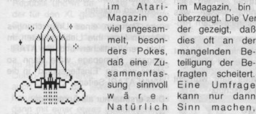
ATARI magazin- Leserbriefe

es freut mich doch, daß Du nicht so schnell aufgegeben hast. Es passiert oft, daß Anregungen von der Leserschaft scheinbar ohne Reaktion bleiben, nicht nur hier im Magazin, auch in anderen.

Ich denke, daß die meisten Deine Vorschläge gelesen und auch darüber nachgedacht haben, aber die wenigsten haben auch immer Zeit dazu, sich dazu zu Wort zu melden. Ich denke, dies kann an der Altersstruktur der User liegen. Der XLE wird immer älter und die User auch. Die meisten haben Familie und dadurch nur wenig Zeit. Der Junge Nachwuchs fehlt ganz einfach. Dennoch hält der Rest ganz gut zusammen, und deshalb sollte man sich vieleicht nicht allzuviel aus ausbleibenden Zuschriften machen.

Nun aber zu Deinem eigendlichen Thema. Ich würde es sehr hilfreich finden, wenn man so ein Verzeichnis der Pokes und Tips zu den verschiedenen Spielen hätte. So bleibt einem das lästige suchen erspart. Dies wurde auch früher schon hin und wieder einmal von verschiedenen Leuten aufgegriffen. Soweit ich mich erinnere, hat Kemal Ezcan einmal so ein Buch mit Tips erstellt, und erst kürzlich Sascha Röber vom PD-Mag.

Dennoch hat sich mit der Zeit dazu im Atari-Magazin so viel angesammelt, besonders Pokes, daß eine Zusammenfassung sinnvoll wäre. Natürlich könnte man diese Zusammenstellung dann auch im Magazin veröffentlichen, aber eine Veröffentlichung als PD-Diskette würde ich besser finden, da man dann viel bequemer die Möglichkeit hat verschiedenen Informationen zu suchen. Außerdem würde dieses Archiv eine größere Verbreitung finden, wenn sie auch in den verschiedenen PD-Bibliotheken angeboten würde.



Die Darstellung von Adventurelösungen auf einer Diskette wäre dabei vieleicht etwas schwieriger, als die auf dem Papier. Zur Archivierung sollte man vieleicht ganz einfach den Copyshopeditor verwenden. Der hat genügend Platz und schränkt die Dateneingabe, wie viele Dateiprogramme, nicht durch feste Vorgaben ein. Man müßte sich vorher nur darüber im Klaren sein, welches Format (Platzeteilung auf dem Bildschirm) man festlegt. Da auch der Copyshopeditor eine Suchfunktion hat, wäre auch das aufsuchen von Einträgen kein Problem, ebenso wenig das Ausdrucken der Daten.

Bleibt eigentlich nur die Klärung der Frage, wer noch soviel Zeit und Idealismus hat und sich die Arbeit macht, die Daten zu erfassen. Außerdem müßte man zunächst einmal klären, ob man mit dem Vorhaben nicht gegen das Urheberrechtsgesetz verstößt, da man die Daten ja aus verschiedenen Zeitschriften entnehmen will, die dem Urheberrecht unterliegen. Es gäbe also erst noch einmal einiges zu klären, bevor man sich tatsächlich an die Arbeit machen könnte.

Vom Vorschlag eine Umfrage zu machen, zum Thema andere Computer im Magazin, bin ich nicht so sehr überzeugt. Die Vergangenheit hat leider gezeigt, daß dies oft an der mangelnden Beteiligung der Befragten scheitert. Eine Umfrage kann nur dann Sinn machen, wenn sich genügend Personen daran beteiligen. Eine Umfrage kann nur dann aussagekräftig sein, wenn möglichst viele der Befragten Ihre Fragebögen auch ausgefüllt zurück schicken. Daran mangelt es jedoch oft.

Ich würde eine Umfrage deshalb nur dann für sinnvoll halten, wenn man sie auf einer größeren Grundlage anlegt. Ich finde, daß sich das nahende 21. Jahrhundert dafür geradezu anbieten würde, eine größere und umfangreichere Umfrage zu starten, mit der Hoffnung, daß dieser Blick in die Zukunft auch viele der Befragten ansprechen wird.



Es sollten daher Fragen der Zukunft des ATARI angesprochen werden und einen wichtigen Platz einnehmen, z.B. welche neue Hardware in Zukunft entwickelt werden sollte, wie die Befragten sich die Zukunft des ATARI vorstellen.

Hierzu würden einem sicher mit der Zeit noch mehr Fragen einfallen. Sehr wichtig ist es auch immer, wie die Fragen formuliert werden, denn dies entscheidet mit über die Verständlichkeit und letztendlich über

PD - Neuheiten - Übersicht

PD 386	Push it!	DM 7,-
PD 387	Movies-Movies	DM 7,-
PD 388	Protacker	DM 7,-
PD 389	JHV 97 Demo	DM 7,-
PD 390	Monopoly	DM 7,-
PD 391	Timeless-/Mädel-Demo	DM 7,-
PD 392	Magnus 4 Bit Sample-Demo	DM 7,-
PD 393	Gem Drop	DM 7,-

die Antwort. Um eine möglichst große Basis der Befragten zu haben, würde ich vorschlagen die Befragung gleichzeitig bei allen! Deutschen Magazinen durchzuführen. Dabei sollten dann die Fragen aus zwei Teilen bestehen, einem allgemeinen übergeordneten und einem speziell auf die einzelnen Magazine zugeschnittenen Teil, damit auch die einzelnen Magazine von der Umfrage profitieren können.

Man hätte also noch viel zu tun, aber auch noch genügend Zeit. Wichtig wäre auch noch, daß man dem Leser vermittelt, daß es bei der Umfrage um die Mitgestaltung der Zukunft des ATARI geht, und nicht etwas um die reine Ausfragung des Einzelnen. Man sollte den Befragten auch genügend Zeit für die Rücksendung der Fragebögen geben, aber dennoch immer wieder dazu auffordern an der Umfrage teilzunehmen und den Fragebogen ausgefüllt zurückzusenden.

Für die Durchführung der Umfrage würde ich dann Anfang bis Mitte 1999 vorschlagen, und für die Auswertung und Bekanntgabe der Ergebnisse dann Ende 1999 bis Anfang 2000. Das hört sich für den einen oder anderen vieleicht etwas weit hergeholt an, aber bis dahin wäre es nicht mehr weit, und es gäbe ja auch noch einige Dinge vorzubereiten.

Ich hoffe Dir damit einige Anregungen gegeben zu haben Sebastian, und ich bin natürlich gespannt ob sich der eine oder andere Vorschlag von Dir verwirklichen wird. Natürlich würde es mich auch interessieren, was die anderen Leser davon halten. Zum Schluß habe ich noch einige Fragen an Stefan Lausberg, der schon seit einiger Zeit hier im ARARI-Magazin eine interessante Serie zum SIO2PC Interface anbietet.

1.) Welchen PC-Typ braucht man mindestens, damit dieser mit dem SIO2PC Interface und mit der Software zusammen arbeitet. Reicht ein 8088, 8086, 80186, 80286 usw., und was für einen Monitor setzt die Software voraus? Reicht ein Monochrommonitor mit einer Herculeskarte?

2.) Ich habe immer wieder Schwierigkeiten mit meiner ATARI 1050 Floppy. Leider sind diese Laufwerke mit der Zeit sehr reperaturanfällig geworden. Daher meine Idee, und Frage:

Kann man mit dem ATARI Computer Programme direkt von Original ATARI-Disketten vom 5.25 Zoll PC-Laufwerk über das SIO2PC Interface einladen, sodaß man nicht mehr auf seine alte 1050 angewiesen ist? Das wäre doch was, wenn das funktionieren würde. Einziger Nachteil wäre, der hohe Stromverbrauch, da man ja immer einen PC am ATARI hängen hat, der ca 200 Watt Leistung verbraucht. Ich würde mich freuen, wenn Du einmal auf meine Fragen hier im Magazin eingehen könntest.

Zum Abschluß habe ich noch eine Frage an Herrn Rätz: Ich besitze das Grafikprogramm Vidig Paint. Früher wurde im Atari magazin davon mehrfach berichtet, daß dies speziell für einen in der Entwicklung befindlichen Bilddigitalisierer Vidig 2000 geschrieben wurde. Leider hat man von dem Digitalisierer nichts mehr gehört, und ich konnte auch in den älteren Jahrgängen des Atari magazins nichts weiter darüber finden. Ich möchte gerne einmal wissen, was aus diesem vielversprechendem Projekt geworden ist.

Werner: Soweit ich informiert bin ist dieses Projekt nie vollendet worden.

Ein gesundes Neues Jahr wünscht alles Leser Ronald Gaschütz

AM Homepage

Wenn Ihr dieses Heft in den Händen haltet, wird sie hoffentlich schon existieren: Die offizielle ATARImagazin Homepage vom Verlag Werner Rätz unter der URL http://www.webmad-.com/ATARImagazin

Vorerst aber nur in einer provisorischen Form, denn schließlich sollten wir uns darüber Gedanken machen wie wir dieses Forum gestalten und nutzen wollen.

Ich denke, daß zwei Punkte geboten werden müssen: Zum einen sollten die User, die sich in den Newsgroups noch mit dem ATARI 8-Bit beschäftigen, aber nichts vom ATARImagazin wissen, die Möglichkeit haben, unser Magazin kennenzulernen und bei Gefallen gleich ein Abo zu starten. Schließlich ist Webpräsenz auch Werbung.

Zum zweiten - und das halte ich für mindestens genauso wichtig - sollten wir diese Seiten auch für uns nutzen. Vielleicht wäre es möglich, die Struktur des ATARImagazins auch auf die Webseite zu übertragen.

Das muß nicht (kann aber später gerne) eine Übernahme der Artikel des ATARImagazins ins Netz bedeuten. Vielleicht sollte man aber die Rubriken übernehmen und mit ähnlichen Inhalten füllen.

- In der Kommunikationsecke könnte ein Chat-Server installiert werden, auf dem man sich dann zum Chat verabreden könnte.

- Alternativ oder ergänzend wäre auch ein Talk-Board realisierbar, in das man ähnlich einem Schwarzen Brett oder Gästebuch Diskussionsbeiträge oder Fragen posten könnte.

- In den Programmierkursen könnten die Autoren Ihre Listings im Netz zum Download anbieten.

- Im Rahmen eines Linkexchanges könnten User ihre Lieblingsseiten im Netz veröffentlichen und die ATARI-magazin Homepage wäre dann so etwas wie ein "Einstiegspunkt" in die WWW-ATARI-Seiten.

Dies erstmal nur als Anregungen.

Wer also noch weitere Ideen hat, der sollte mir am besten per E-Mail schreiben: holst@deu.net

Gerne auch dann, wenn einer von Euch selbst Lust hat, Seiten zu entwerfen, um sie dort ins Netz zu stellen.

Also, seid kreativ! Frederik Holst

Der ATARI im WWW

Die diesmalige Webseite ist eine wahre Fundgrube für Demofans. Sven Gleich hat unter der URL http://www1.tu-chemnitz.de/~sgl/atari/demosind.htm eine fast 90 kB große Seite zusammengestellt, in der der geneigte User alles wissenswertes über Demos, Groups und Coder finden kann.

491 Demos (ich habe dem Autor mal geglaubt :)) werden hier aufgelistet, von wem sie gecodet wurden und wann dies war. Dazu gibt es noch eine kurze Beschreibung und die meisten dieser Demos können auch gleich aus dem Netz gezogen werden. Dafür gibt es die sogenannten Mega-Images. Das sind MyDos 4.5 kompatible Diskettenimages von gepackt ca. 800 kB Größe. Insgesamt warten hier über fünf Megabyte gepackte Demos auf den Sound- und Grafikfan.

Ein weiterer Leckerbissen für den Demo-Historiker ist eine Auflistung aller Bands, die an den gelisteten Demos mitgearbeitet haben, von der ATARI Corp. bis hin zu ZELAX. Als weitere Dreingabe sind, wo bekannt, noch die Bandmitglieder und das Herkunftsland gelistet. Wußtet Ihr, daß es auch in der Tschechischen Republik und in der Türkei Democoder für den XL gab/gibt? Bei einigen Groups gibt es sogar noch eine Homepage, zu der man sich dann gleich weiterklicken kann.

Im Anschluß folgen die Gewinner des Demo-Wettbewerbs, wo man sich auch wieder die jeweiligen Dateien herunterladen kann, diese gibt es dann mit einer etwas ausführlicheren Beschreibung.

Abgeschlossen wird das ganze mit einer Reihe von Links, wo es ebenfalls Demos für den kleinen ATARI zu saugen gibt.

Für Demo-Freunde also: Nichts wie hin!

Frederik Holst

Browser-Streit

Erste Runde im Browser-Streit geht an Netscape und die US-Justizbehörden

In der Streitfrage, ob Microsoft seine Betriebssysteme mit Internet-Browsersoftware verknüpfen darf, hat es einen ersten Schritt zu einer rechtlichen Klärung gegeben. Dem Antrag des US-Justizministeriums, Microsoft gerichtlich zu einer Abkehr von seiner bisherigen Vermarktungspraxis zu zwingen, wurde am 11. Dezember teilweise stattgegeben.

Über die sorgsam formulierte Entscheidung des Bezirksrichters Thomas Penfield Jackson in Sachen US-Justizministerium gegen Microsoft dürfen sich alle freuen:

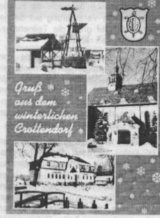
Microsoft darf sich freuen, weil es keine Bußgelder zahlen muß. Richter Jackson hielt es noch nicht für erwiesen, daß das Unternehmen mit seiner bisherigen Vermarktungspraxis von Windows 95 und Internet Explorer die gerichtlich festgeschriebene Antikartell-Vereinbarung aus dem Jahre 1995 gebrochen hat. Aus diesem Grund sei die vom Justizministerium beantragte Verhängung eines Bußgeldes von einer Million Dollar pro Tag zur Zeit nicht gerechtfertigt.

Das Justizministerium und seine Alliierten in der Computerindustrie dürfen sich freuen, weil Microsoft nicht mehr ungehindert weiterbündeln darf. Mit einer einstweiligen Verfügung untersagte Richter Jackson dem Softwarekonzern aus Redmond, Lizenzen für PC-Betriebssysteme (inklusive Windows 95 oder seiner Nachfolger) an die gleichzeitige Lizenzierung oder Vorinstallation von Microsofts Webbrowser-Software (inklusive MS Internet Explorer 3.0, 4.0 oder deren Nachfolger) zu binden.

"Die Wahrscheinlichkeit, daß Microsoft nicht nur sein bestehendes Monopol bei Betriebssystemen weiter ausbaut, sondern darüber hinaus ein weiteres Monopol im Markt für Internet-Browser aufbaut, ist zu groß, um den Dingen weiter ihren freien Lauf zu lassen, bis eine endgültige Entscheidung getroffen wird", heißt es in der Begründung für die einstweilige Verfügung.

Netscape begüßte die Entscheidung ausdrücklich, denn die Vormachtstellung des Netscape-Browsers dürfte damit auf jeden Fall etwas länger gesichert sein. So sieht es auch die Börse, die Netscape um 6% höher notiert.

Und die Nutzer? Sie dürfen sich freuen, weil sie weiterhin die Qual der Wahl haben.



Gruß von Steffen Schneidenbach aus dem winterlichen Crottendorf

MSN wird eingestellt

Mit dem Microsoft Network (MSN) hat sich das Software-Haus von Bill Gates auf fremdes Gebiet gewagt - mit wenig Erfolg.

Jetzt ist es raus: In seiner bisherigen Form als gebührenpflichtiger Online-Dienst mit eigenem Netz-Zugang wird es das Microsoft Network in Deutschland demnächst nicht mehr geben. Dies bestätigte die deutsche Pressestelle von Microsoft auf Anfrage.

Kommunikationsecke - ATARI magazin

Wann genau die Umstellung erfolgt, stehe allerdings noch nicht fest. Bereits Mitte November hatte MSN-Deutschland-Chef Knut Föckler eine inhaltliche Wende für das Angebot verkündet:

"Wir verlagern unsere Schwerpunkte von mehr unterhaltenden Aspekten hin zu serviceorientierten Internet-Angeboten".

Am 26. November meldete die Computerzeitschrift "PC-Welt" in ihrer Online-Ausgabe, daß die MSN-Internet-Eingangsknoten in Deutschland bis Mitte 1998 stillgelegt werden sollen. Der Zugang zum Internet werde dann von der Deutschen Telekom bereitgestellt.

Das Microsoft Network stand von Anfang an unter keinem guten Stern. Bereits beim Launch 1995 bezichtigten die Konkurrenten AOL, Compuserve und Prodigy Microsoft des unlauteren Wettbewerbs, da die Zugangs-Software zu MSN in das Betriebssystem Windows 95 integriert war. Natürlich fürchteten die Mitbewerber um ihre Pfründe, denn mittlerweile setzen mehr als hundert Millionen User in aller Welt Windows 95 ein, und ein Onlinedienst, zu dem man per Mausklick vom Desktop eines derart weit verbreiteten Betriebssystems Kontakt aufnehmen kann, hat natürlich einen klaren Wettbewerbsvorteil.



Doch leider ging die Rechnung der Microsoft-Strategen nicht auf, der Vorstoß auf die Marktführung blieb stecken. Weltweit dümpelte das MSN bei Mitgliederzahlen, die im Bereich um zwei Millionen lagen. Und das, obwohl es seine Dienste in immerhin 50 Ländern anbot.

Zum Vergleich: Konkurrent AOL konnte jüngst das zehnmillionste Mitglied begrüßen.

Als Schwachstelle des Microsoft Network stellte sich rasch die Übermittlung elektronischer Nachrichten heraus. E-Mails verschwanden im digitalen Nirwana oder konnten erst gar nicht versandt werden. Das ganze gipfelte im April dieses Jahres in einem Crash eines der Mail-Rechner.

Die Folge: Der E-Mail-Transfer mußte für 36 Stunden gänzlich abgeschaltet,



ein komplett neues System installiert werden. Und da das MSN eine zentralistisch aufgebaute Struktur aufweist - alle Daten weltweit nehmen ihren Weg über Computer in den USA - waren auch Deutschland und die anderen Staaten mit MSN-Anbindung von dieser Panne betroffen. Während sich die Konkurrenz unter hämischen Kommentaren die Hände rieb, war die Verärgerung auf Seiten der Anwender groß, die Teilnehmerzahlen sanken rapide.

Das Microsoft Network wurde von den Marktstrategen bei Microsoft zwischen allen Stühlen positioniert. Mit seinen neuen Maßnahmen scheint der Softwarekonzern die Konsequenzen aus der Dauerkrise um seinen Online-Dienst ziehen zu wollen.

Darüber, wie viele hundert Millionen US-Dollar Microsoft das MSN-Debakel letztendlich gekostet hat, kann nur spekuliert werden. Hätte Bill Gates auf Ted Leonsis, damals Präsident von AOL Services, gehört, so hätte er sich den teuren Flop ersparen können. Leonsis hatte Gates schon 1994 gewarnt: "Interaktive Dienste werden Microsofts Vietnam werden."

Das Geburtstagsblatt

Liebe Atari-Freunde, sicherlich werden sich einige an den historischen Kalender erinnern. Jetzt haben wir etwas Neues im Angebot. Auf der rechten Seite finden Sie einen Musterausdruck des Geburtstagsblattes.

Dabei handelt es sich um ein individuelles Geburtstagsgeschenk, das für jede Person einzeln produziert wird.

Gedruckt wird das Geburtstagsblatt auf ein DIN A4-Blatt (Papier hochweiß/hellgrau marmoriert, 90 g/m²).

Sonderaktion

Bestimmt können Sie mit diesem Geburtstagsblatt Ihren Freunden, Bekannten und auch sich selbst eine kleine Freude machen.

Daher können Sie heute für 6 Personen dieses Geburtstagsblatt für

nur DM 18,-

bei uns bestellen. Dies bedeutet, für nur 3,- DM können Sie jemanden eine Freude machen. Diese Gelegenheit sollten Sie sich nicht entgehen lassen. Tragen Sie auf unserem Bestellschein deutlich die Vor-, Nachnamen und Geburtstagsdaten ein.

Power per Post - PF 1640
75006 Bretten

ACHTUNG

Ab sofort sind folgende Programme Public Domain:

Directory Master

Carillon Painter

Picture finder de Luxe

ATARI magazin - Computermuseum in Berlin

Computermuseum

Warum in die Ferne schweifen?

Diese Frage stellte sich mir, als ich in der vorletzten Ausgabe des ATARI-Magazins den Artikel über das Computermuseum in Boston las. Nicht jeder kann es sich leisten, schnell mal über den großen Teich zu fliegen, schon gar nicht allein wegen eines Museumsbesuches. Glücklicherweise muß man das aber gar nicht!

Auch in Berlin gibt es nun schon seit fast einem Jahr ein Museum, das in seiner Art zumindest in Europa einmalig sein dürfte.

Die Rede ist vom Computer- und Videospielemuseum, das das Zeug dazu hat, sich zum Mekka für jeden alten Computerfreak zu entwickeln. Gegründet am 1.2.1997, hat es immer wieder Beachtung in Zeitungen und Fernsehbeiträgen gefunden.

Was ist denn aber das Besondere an diesem Museum? Während in den wenigen anderen Ausstellungen dieser Art vor allem die Entwicklung der Technik und die Funktion moderner Computersysteme im Vordergrund stehen, geht es hier weniger ernst zur Sache. Alles dreht sich um Homecomputer, Spielkonsolen und Videospiele.

Die ganze Ausstellung ist chronologisch geordnet. Vom ersten Videospiel angefangen kann man die gesamte Entwicklung sowohl der Computertechnik als auch der Spiele verfolgen. Zahlreiche Hinweistafeln informieren über wichtige Daten und geben einen sehr interessanten Abriß der Computerhistorie.

So erfährt man, wie Nolan Bushnell sein erstes Videospiel entwarf und warum er ATARI gründete, wieso ohne seine Spielautomaten der erste APPLE-Computer nicht entstanden wäre, was es mit dem großen Crash des Videospielemarktes auf sich hat und und und ...

Daneben finden sich aber auch thematisch orientierte Anordnungen. Besonderen Raum nimmt hierbei die "Interactive Fiction" ein. Wer weiß denn heute noch, daß fast alle Adventurespiele auf einen Urvater der sechziger Jahre zurückgehen, Spiele wie "Zork" oder "Dungeon" nur eine aufgebesserte Umsetzung sind?

Hier kann man die Linie vom reinen Textadventure bis zum animierten 3D-Abenteuer im Original sehen. Die Hintergrundinformationen über Aufund Niedergang solcher Legenden wie Infocom oder Magnetic Scrolls fehlen natürlich auch nicht.



Wer schon immer mal auf dem Homecomputer hacken wollte, den er bisher nur aus alten Zeitschriften kannte - hier ist es endlich möglich! Fast sämtliche Exoten, die heute längst vergessen ihr Dasein auf verstaubten Dachböden fristen, sind in voller Funktion zu finden, wie zu ihrer Glanzzeit.

Natürlich ist ein ATARI 800XL zu finden, mehrere STs, aber auch eine Vectrex-Spielemaschine mit integriertem Vectordisplay, eine Tempest-Konsole von ATARI, Commodore Pet und 64er, ein Apple II, der erste Macintosh, ja sogar die so seltenen DDR-Homecomputer der KC-Reihe. Und all diese Schätze stehen nicht etwa hinter Glas, sondern können - wenn es Zeit und Publikumsverkehr erlauben - auch einmal ausprobiert werden.

Damit man nun nicht nur auf sich selbst angewiesen ist, kann man selbstverständlich (gegen Aufpreis) an einer Führung teilnehmen. In der Vergangenheit gab es auch immer wieder interessante Workshops und Veranstaltungen. Dabei ging es zum Beispiel um den Einfluß von Computerspielen auf unsere Gesellschaft und auf Kinder im Besonderen, die Entwicklung künstlicher Intelligenz am Beispiel von Schachprogrammen oder den Zusammenhang Interactive-Fiction/Adventures und moderne Formen von Literatur.

Das Computer- und Videospielemuseum Berlin ist ein Projekt im "Förderverein für Jugend- und Sozialarbeit e.V." und trägt sich bisher aus öffentlichen Geldern, Spenden und den Eintrittspreisen.

Da man damit bekanntlich keine großen Sprünge machen kann, wurde schon kurz nach der Gründung ein Fankreis gegründet. Mitglied kann jeder werden, der sich aktiv an der Entwicklung des Museums beteiligen möchte.

Gegen einen Jahresbeitrag von 30.- DM kann man das Museum jederzeit kostenlos besuchen, Begleiter zahlen den halben Preis!

Fankreismitglieder werden zu allen stattfindenden Veranstaltungen eingeladen und erhalten alle neuen Informationen zuerst. Jetzt, nach fast einem halben Jahr sind die ersten Hürden genommen und größere Projekte können gestartet werden. So sollen auch Installationen außerhalb des Museums vorgenommen werden. Die erste kleine Ausstellung findet vom 7. bis 11. Januar 1998 in der

ATARI magazin - Computermuseum in Berlin



Technik zum Anfassen

Atari 800 XL

ZX Spectrum

Apple II

Zentralbibliothek Stuttgart anläßlich des Stuttgarter Filmwinters statt. Bis Mitte 1998 soll ein umfassender farbiger Katalog über sämtliche Objekte erstellt werden, den es dann zu kaufen geben wird. Dieser könnte sich zu einem Standardwerk im Bereich Computergeschichte entwickeln.

Um dies alles finanzieren zu können, wurde am 10.12.1997 ein Förderkreis gegründet, dem bisher u.a. SONY Germany und das TIVOLA Softwarehaus angehören. Wer jetzt neugierig geworden ist und das alles gern selber ansehen oder sich vorher noch einmal informieren möchte, hier sind die Daten und Adressen:

Computer- und Videospielemuseum Berlin, Rungestraße 20, 10179 Berlin-Mitte, Tel.: 030/2793351, Fax: 030/2796301, e-mail: 101346.3310 @compuserve.com

homepage: http://www.is.in-berlin.de/Spinne/jugmailb/museum/index.html

Öffnungszeiten:

Montag-Donnerstag: 14.00 - 18.00 Uhr

Sonntag: 12.00 - 18.00 Uhr

Preise:

normal: 6.- DM

ermäßigt: 4.- DM

Weitere Preise für Familien, Schulklassen, Führungen etc. führe ich hier nicht auf, die gibt es aber.

René Gambke



Odyssee - das erste Videospiel

Mitarbeit

Liebe Atari-Freunde,

die Kommunikationsecke könnte so interessant sein. Leider machen viel zu wenige User davon Gebrauch.

Ich rufe alle auf, sich einmal aktiv an der Kommunikationsecke zu beteiligen. Also nicht nur reden, sondern auch einmal schreiben.

Auch sonst könnte das ATARI magazin ein wenig mehr Mitarbeit vertragen.

Das Atari magazin erscheint nur alle zwei Monate, diese Zeit dürfte doch ausreichen, damit auch Sie einen kleinen Beitrag beisteuern können. Also schreibt einmal. Bis dann, Euer Atari-Team.

Verlag Werner Rätz

PF 1640 - 75015 Bretten

DISK-LINE

Die Zeitung zur 50. Ausgabe | gratis

Eines der ältesten und erfolgreichsten Magazine feiert seinen großen Erfolg



Was selbst der Herausgeber des Diskettenmagazins bezweifelte, ist nun Wirklichkeit geworden: Im bereits 8. Jahr ihres Erscheines (seit November 1989) und trotz PC-Konkurrenz und immer schwieriger werdenen Softwarebeschaffung präsentiert sich die DISK-LINE Ende dieses Jahres mit ihrer 50. Ausgabe. Dazu gibt es nicht nur diese Sonderzeitung, sondern auch noch echte Software-Leckerbissen auf der DISKETTE, die extra für diesen Zweck reserviert wurden. Mehr dazu in der Rubrik "Liebe Leser" auf Seite 2.

INHALT

Ein weiteres großes 8-Bit-Jubiläum

ABBUC Magazin zum 50. Mal erschienen

Auch der größte ATARI 8-Bit-Club konnte im Herbst die 50. Ausgabe seines Clubmagazins, wie immer bestehend aus Diskette und Heftbeilage in A5, präsentieren. Eine sonstige Besonderheit gab es bei der Ausgabe jedoch nicht. Der Hertener Club hat noch immer über 500 Mitglieder und ist nicht nur im Internet vertreten, inzwischen hat er sogar die Lagerbestände von ATARI Benelux übernehmen können.

Liebe Leser!

Willkommen bei der 50. Ausgabe der DISK-LINE! Zuerst ein großes Dankeschön an alle, die dem Magazin bisher die Treue gehalten haben, und genauso an alle, die schonmal Programme dafür eingesendet haben. Ihr alle habt dieses Jubiläum ermöglicht, und wie ich es bei der 25. Ausgabe angekündigt habe, gibt es diesmal auch wieder eine Sonderzeitung dazu. Eine Inhaltsangabe wie der letzten wird es allerdings nicht geben, denn die befindet sich diesmal schon auf der Diskette, aber so gibt es ja auch wieder mehr Platz für andere Texte. Wichtig ist auf jeden Fall, daß Ihr auch weiterhin die DISK-LINE unterstützt, denn nur so kann es eine 75. Ausgabe mit einem weiteren Jubiläum geben! Nun aber noch viel Spaß beim Lesen!

Euer DISK-LINE-Team

Die DISK-LINE Statistiken



Redaktionsleiter:
* Ausgabe 1: Uwe Petersen
* Ausgabe 2-8: KE-Soft
* Ab Ausg. 9: WASEO

Fleissigste Einsender:
* Steffen Schneidenbach
* Raimund Altmayer
* Markus Dangel
* Heiko Bornhorst

Titelbilder: 15

Softwarearten:
* Spiele
* Anwendungen
* Adventures
* Demos
* Musikprogr.
* Grafikshows
* Trickfilme
* Utilities
* Testprogr.
* Lexika
* Scherzprogr.

Die Geschichte von ATARI



* 1972 Gründung von ATARI durch Nolan Bushnell.
* 1976: Verkauf von ATARI an den Unterhaltungskonzern Warner Communicat.
* 1977: Das VCS 2600 holt die Spielhalle ins Wohnzimmer.
* 1979: ATARI 400 und 800 erscheinen, Riesenerfolg.
* 1982 erscheint der 1200XL und ein Jahr später der 600XL und 800XL. Beide werden auch in Deutschland gut verkauft.
* 1984 Videospielmarktzusammenbruch. Jack Tramiel verläßt Commodore und kauft ATARI. Der 65XE, 800 XE, 130 XE und 520ST erscheinen, dann der 1040 ST und das XE-Game-System
* 1989 Das Lynx erscheint. Die 8-Bit-Produktion wird eingestellt. Es erscheinen noch der STe, TT und Falcon, danach 1993 der Jaguar.
* 1996 ATARI's Ende in JTS

** Kuriose Computer-Nachrichten **

London. In England sind viele der öffentlichen Toiletten, Getränkeautomaten und Öltanks mit Selbstdiagnosesystemen ausgestattet, die im Bedarfsfall selbstständig anrufen. Aber oft stimmen die Nummern nicht, und etwa 8000 Leute erhalten pro Monat falsche Anrufe. Eine Rentnerin z. B. wurde 9 Monate alle 90 min. von einem leeren Öltank angerufen.

Chip. Die Redaktion der Computerzeitschrift wurde im September polizeilich durchsucht. Grund: Auf der Heft-CD befanden sich 2 Schmutzbilder, die ein Hacker eingeschleust hatte.

Taiwan. Texas Instruments, der ehem. Hersteller des TI99/4A, hat mit der Firma Acer einen Halbleiterhersteller gegründet. Allerdings mußten die Gewinnprognosen schon nach unten korrigiert werden.

Jugendforschung. 5,7 Millionen Kinder (6-17 Jahre) sparen pro Jahr 2 Mrd. DM für Computerkäufe. 500.000 nutzen den PC 2 Stunden pro Tag.

Murphys beste Computergesetze

1. Wenn ein Listing Fehler aufweist, sieht es fehlerfrei aus.
2. Jeder Fehler tritt erst dann auf, wenn die letzte Kontrolle abgeschlossen ist.
3. Je einfacher Änderungen erscheinen, desto schwieriger sind ihre Auswirkungen zu kontrollieren.
4. Kaum hat man etwas endgültig weggeworfen, braucht man es im nächsten Augenblick.
5. Computerprogramme tun, was man schreibt, nicht was man wünscht.
6. Programmierung dauert immer doppelt so lange.
7. Jede Lösung bringt nur wieder anderen Probleme.
8. Von zwei möglichen Ereignissen tritt immer das ungewünschte ein.
9. Jedes Programm, das fehlerfrei funktioniert, ist veraltet.
10. Die Wahrscheinlichkeit, daß etwas so wie geplant klappt, steht im umgekehrten Verhältnis zum Wunsch.

Filme, in denen ATARI vorkam:

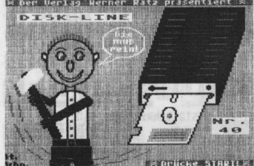
* Moon 44
* The last Starfighter
* Bladerunner
* Enemy Mine
* Terminator 2
* Sag niemals nie

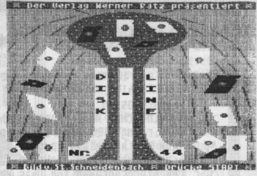


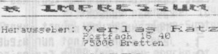












IMPRESSUM

Herausgeber: Verlag Rätz
Postfach 15 40
75006 Bretten

Redaktion : WASEO
c/o Thorsten Helbing
Hopfenhellerstraße 5
37445 Walkenried

Folgende Hard- und Software kam bei der Herstellung zum Einsatz:

* ATARI 130 XE
* Laufwerk 1050 + Speedy
* Drucker EPSON LX-800
* WASEO Publisher
* Print Star II

Preis : Gratis

Erscheinungstermin: Dezember 1997



Kommunikationsecke

Laßt Euch nicht hängen, die Kommunikationsseiten stehen zu Eurer freien Verfügung!!! Schreibt einfach an das ATARI magazin!

Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!







Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: Jaques Villeneuve

Preisfrage: Wieviele Ausgaben gibt es von der Diskline ?

Einsendeschluß ist der 10. Februar 1998

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens!!!

Jeweils ein Gutschein in Höhe von 10,- DM geht diesmal an:

Ronald Gaschütz, Andreas Götze, Wolfgang Drauschke, Klaus Seefelder, Klaus-Dieter Loesaus, Albert Hackl, Gerd Glaß, Uwe Pelz, Steffen Schneidenbach, Andreas Magenheimer

Herzlichen Glückwunsch

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1.-10. Preis

1 Gutschein in Höhe von 10,- DM

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

PC-XL Workshop Teil 5

von Stefan Lausberg

Wie Ihr wahrscheinlich schon im Artikel über das SYZYGY gelesen habt, ist mir in den letzten Tagen die Festplatte kaputt gegangen, auf der sich alle PC/XL Tools und Disks befinden.

Damit aber die Serie nicht wieder ins Stocken kommt, will ich Euch in dieser Ausgabe über ein spezielles APE-OS und das PRO System berichten, mit dem es möglich ist, kopiergeschützte Disketten auf dem PC als Image abzuspeichern. Doch zuerst zum APE-OS.

APE Warp+ OS:

Das APE Warp+ OS ersetzt das eingebaute Betriebssystem und stellt über einen Schalter 4 Betriebssysteme zur Verfügung. Im Einzelnen sind dies:

- **APE Warp+ OS**
- **Standard XL OS**
- **Atari 800 OS**
- **Standard XL OS mit Reverse Option**

Die Features des APE Warp+ OS sind im Einzelnen:

- Warp+ SIO Geschwindigkeit steht jederzeit zur Verfügung, wobei Warp+ SIO noch schneller wie eine Speedy ist, aber wohl nur mit dem Sio2PC funktioniert



- mit SELECT+RESET kann man jederzeit einen ECHTEN Kaltstart auslösen

- Die ReverseBASIC Funktion belegt die OPTION Taste umgekehrt, d.h. mit Option schaltet man das BASIC ein

Das APE Warp+ OS ist eigentlich nur für Leute sinnvoll, die ein Sio2PC Interface benutzen, damit man jederzeit in den Vorzug der höheren Geschwindigkeit kommt. Das APE Warp+ OS kostet $49.99 und kann bei folgender Adresse gekauft werden:

Steven J Tucker

9731 Sunrise Blvd #M-33

North Royalton, Ohio 44133

USA

eMail: classics@nace.net

Das PRO System:

Als zweites will ich Euch kurz das ProSystem Interface vorstellen, mit dem man Images von kopiergeschützten Disketten erstellen kann. Das Ganze ist wohl ein eigenes Interface, das zwischen PC & 1050 angeschlossen wird und wird benutzt, um eine Diskette mit samt den Fehlern, etc, die bei kopiergeschützten

Disketten verwendet werden, auf den PC zu kopieren.

Das ProSystem Programm erzeugt dann ein Image, das man mit jedem Sio2PC Interface nutzen kann. Ob dieses Programm mit allen Disketten funktioniert kann ich nicht sagen, weil dies alles Informationen von der Homepage sind.

Das Interface kostet $59.99 und kann bei obiger Adresse bestellt werden.

Eine genaue Beschreibung des APE Warp+ OS & des ProSystem Interfaces findet ihr auf der Webpage von Steven J Tucker bei

http://www.nacs.net/~classics/

Stefan Lausberg

KLEINANZEIGEN



Kostenloser Kleinanzeigenmarkt

Anzeigenschluß 10. Februar

Zu verkaufen:

Software Modul je 12.50 DM

Moon Patrol, Defender, Joust, Super Breakout, Desert falcon, Megamania, Galaxian, Ballblazer, Rescue on Fractalus, Quix, Lode Runner, Donkey Kong Jr., Final Legacy, Starriders 2, Jungle Hunt, Kaboom, Food Fight, Robotron 2084er, Blue Max, Tennis, Into the Eagle.., Thunderfox, Pole Position

Software auf Cassette Preis je 5,- DM

Star Flite, Daylight Robbery, Red Max, Caverns of Eriban, Tale of beta Lirae, L.A. SWAT, Cristal Raider, Warhawk, Space Wars, Robot Knights, Nightmares, Mountain Bike Simulator, Darts, Mountain Shoot, Treasure Quest, Airline, Galactic Empire, Galactic Trader, Escape from Traam, Silent Service, System 8, Boulder dash 1, Boulder dash 2 Despatch raider, Spellbound, Milk race, Feud, Last V8, Frenesis, Decathlon

Hardware:

Atari 1050 Netzteile! Preis 45,- DM! Nur 2 am Lager!

Atari XC 12 Datenrekorder 35,- DM 3 Stück am Lager

Atari 1010 Datenrekorder 35,- DM

Atari XEP 80 Zeichen-Karte 50,- DM 3 Stück am Lager

Atari 2600 VCS Konsole mit 1 Joystick, Netzteil, TV-Anschlusskabel, Spiel PACMAN nur 50,- DM

Star SJ48 Tintenstrahldrucker, extrem leicht und sehr klein, nur 1,8 Kilo! Mit nachfüllbarem Druckkopf, auch am Atari zu gebrauchen z.B. mit Print Star oder mit dem PD-Mag! Mit Netzteil nur 300,- DM

Microprint-Centronics Interface 45,- DM

Disk-Locher nur 5,- DM (große Mengen lieferbar)

C-64 mit Netzteil 75,- DM Im Moment 4 am Lager

C-64 Floppy 1541 mit Netzteil 75,- DM Im Moment 3 am Lager

C-64 Originalsoft, größtenteils mit Anleitung, ab 5,- DM! Liste anfordern!

Nintendo Gameboy mit Netzgerät und 12 Spielen: Chessmaster 2000, Turtles, Nemesis, Terminator2 , Terminator 2 Arcade, Robocop, Mario Land, Tetris, Gargoyles Quest, Fortress of Fears, WWF Wrestling, Star Trek alles zusammen 300,- DM

Atari 2600 Module ohne Anleitung: Je 10,- DM

Star Raiders, Ghostbusters, Cristal Castles, E.T., Pole Position, Q-bert, PACMAN, Dragonfire, Solar Fox, Enduro Racer, Combat, Pengon

5 1/4 Zoll HD-Leerdisks 96TPI 10er-Pack 5,- DM

Atari 800 XL Staubschutzhaube! Preis 10,- DM!! 9 am Lager

Die Adresse für Bestellungen lautet:

PD-Mag, Bruch 101, 49635 Badbergen.

Es kann auch telefonisch bestellt werden (Nur per Nachnahme!) unter der Nummer 0171/9254660 oder 0161/1507608

Ausserdem große Mengen an Atari XL/XE Disketten, Amigaspielen und ST Anwendersoft lieferbar!

Suche XE-Game-System-Tastatur. Angebote an: A. Magenheimer, Diehlgartenstr. 12, 67591 Wachenheim.

Suche neu/gebraucht MPP-1150 Parallel Printer-Interface, Centronics-Interface 2 oder Gleichwertiges. Gerd Glaß, Bergstr. 22, 16321 Schönow, Tel. 03338/3250.

Suche Scram die AKW Simulation und andere außergewöhnliche Techniksimulationen aller Art. R. Gaschütz, Am Holzgraben 1, 36211 Alheim.

Suche zu Atari-Drucker 1025 Netzteil oder Drucker 1025 incl. Netzteil. Friedrich Emde, Am Urner Feld 3, 30453 Hannover.

Suche Raritäten sowie Atari 800. Angebote an: Sacha Hofer, via cá di ferro 7, CH-6648 Minusio oder eMail: HOFER@AM.UNIBE.CH.

Atari 400 und 1450 XL von Sammler gesucht. Auch defekte Geräte sind von Interesse! Außerdem gesucht Schreckenstein und Cavelord von P. Finzel als Original mit Verpackung. Schreibt bitte an Magnus Softwareentwicklung, Merian Platz 4, 01169 Dresden.

Anzeigenschluß

10. Februar '98

Neue Public Domain

Superangebote Seite 24

PD-Ecke

von Sascha Röber

Hallo PD-Fans!

Schon wieder sind zwei Monate vorbei und gerade rechtzeitig traf hier bei mir die Fuhre neuer PD-Soft ein, so daß ich auch dieses mal wieder sieben neue PD-Disketten für Euch herausuchen lassen.

Push it

Sokaban, dieser Name ist eigentlich jedem Computerfreak ein Begriff, denn es gibt kaum ein System auf dem es dieses klassische Denkspiel nicht gibt. Push it ist eine recht gut gemachte Variante dieses Spiels, bei dem man in einem Lagerraum Kisten an Ihre Plätze schieben muß ohne sich dabei selbst einzubauen. Zahlreiche Levels intensivster Grübelei und ein leicht zu bedienender Leveleditor sorgen für langen Spielspaß!

Best.-Nr. PD 386 7,- DM

Movies-Movies

Hier haben wir etwas ganz feines für alle Freunde schöner Grafiken, denn auf dieser Disk findet Ihr insgesamt 22 Bilder im Mircopainter-Format, die alle etwas mit Film und Fernsehen zu tun haben. Wer also Bilder von Rambo, Conan, Dr. Schiwago etc braucht, sollte sich diese gelungene Slideshow nicht entgehen lassen.

Best.-Nr. PD 387 7,- DM

Protracker

Mod-Files vom PC oder Amiga lassen sich dank Fanpy ja schon seit einiger Zeit auch dem Atari abspielen, aber nun geht's richtig rund, denn nun kann man diese Files auf dem Atari programmieren! Der Protracker macht dies möglich und stellt dabei alle Funktionen zur Verfügung, die man von guten Soundeditoren her kennt. Allerdings sollte man schon ein wenig Erfahrung mit solchen Programmen haben, denn leider liegt keine Anleitung bei! Trotzdem ist der Protracker ein wichtiges Programm für alle Anwenderfans, das dem kleinen Atari ein Stück näher an die PC-und Co-KG heranbringt!

Best.-Nr. PD 388 7,- DM

JHV 97 Demo

Die RAM hat wieder zugeschlagen, und dies zum letzten mal, denn diese wirklich sehr fleißige ABBUCregionalgruppe hat sich leider aufgelöst.

Zum Abschluß präsentieren uns die Jungs noch einmal eine recht gut gemachte Demo mit vielen Grafiken und sehr viel guter Musik, die mit viel Liebe und zumindest von Raimund Altmayer mit viel Feingefühl erstellt wurde (Raimund hatte bei einem Arbeitsunfall einen halben Finger verloren!) Auf jeden fall ist dies die beste RAM-Demo die es bisher gab und man sollte schon mal einen Blick darauf werfen!

Best.-Nr. PD 389 7,- DM

Monopoly

Wer hat es nicht bei sich Zuhause stehen, das wohl beste Brettspiel um Geld und Macht! Schon oft wurde versucht das gute Spielprinzip auf den Atari umzusetzen, doch bis jetzt kam meiner Meinung nach keine Version an das Brettspiel heran. Bis jetzt!

Diese Version ist anders, denn hier können 2-4 Spieler all das, was man auch beim Brettspiel kann, denn an Hypotheken, Straßentausch und sogar an das Freiwerfen aus den Gefängnis wurde gedacht. Dazu kommt eine wirklich sehr gute grafische Umsetzung und den Spielstand kann man auch abspeichern! Das einzige Manko ist wohl, daß es sich hier um eine englische Version handelt aber im Prinzip sollte sich jeder diese Disk zulegen!

Best.-Nr. PD 390 7,- DM

Timeless-Demo+ Mädel-Demo

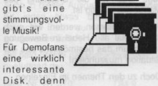
Endlich gibt es mal eine neue Megademo! Lange hat man drauf warten müssen und vielleicht wurde die Demo auch deswegen Timeless genannt. So genau weiß ich das nicht, ist aber auch ziemlich egal. Was hat uns die Demmo denn alles zu bieten? Nun, im großen und ganzen haben die Programmierer auf Grafiken gesetzt und diese mit ein paar gekonten Pixeleffekten gestreckt. Dazu kommen verschiedene Scrollerparts und

PD-Ecke von Sascha Röber

ein paar wirklich tolle Musikstücke! Alles in allem eine sehr interessante Demo, die aber leider nur auf Double-Density fähigen Floppys läuft.

Mädel-Demo

Anders kann ich diese Demo eigentlich nicht nennen, denn diese Demo zeigt eine ziemlich gut ausgezogene (lechz!) Dame und dazu gibt's eine stimmungsvolle Musik!



Für Demofans eine wirklich interessante Disk, denn hier gibt es doch wiede den einen oder anderen neuen Effekt zu bewundern!

Best.-Nr. PD 391 7,- DM

Magnus 4 Bit Sample-Demo

Hier haben wir einmal den brandneuen 4-Bit Soundsampler in Action, und das bei einem Mann, den wir alle als Democoder kennen (und lieben??). Da kann man ja schon etwas erwarten und Magnus hat sich auch nicht lumpen lassen und hat uns drei wirklich sehr gute Sampledemos beschert, die fast ohne Rauschen ablaufen. Am besten gefällt mir persönlich die Madonna-Demo, aber auch die beiden anderen sind nicht von Pappe!

Als Zugabe findet Ihr auf der B-Seite der Disk noch zwei Sampledemos von Ralf David, mit denen er die Leistungsfähigkeit seines 2-Bit-Samplers unter Beweiß gestellt hat. Wer gute Samples sucht, hat sie hier mit Sicherheit gefunden!

Best.-Nr. PD 392 7,- DM

So, und das war's dann auch schon wieder! Ich hoffe, ich habe für alle etwas passendes herausgesucht und sage Tschüß bis zum nächsten mal!

Gem Drop

(c) New Breed Software

von Markus Römer

Hallo allerseits! Heute findet Ihr mich erstmals in der PD-Ecke und das aus gutem Grund: Wenn aus Polen nix neues erscheint nehmen wir halt ein neues PD-Programm unter die Lupe!

Woher dieses neue Game stammt weiß Ich leider nicht "New Breed" klingt englisch, verteilt wurde das Spiel allerdings in Herten von den Niederländern. Das ändert aber nichts an der Quailität von Gem Drop!

Auf den ersten Blick erinnert Gem Drop sehr stark an einen Tetris-Clone - was nicht weiter verwundert, es ist nämlich auch einer! Aber irgendwie doch völlig neu - also der Reihe nach:

Am unteren Rand des Bildschirms steht ein kleines Männchen, das einen angrinst und darauf wartet von Euch gesteuert zu werden. Das könnt Ihr übrigens mit verschiedenen Eingabegeräten tun, ich habe aber bisher nur den Joystick ausprobiert.

Am oberen Bildschirmrand sieht man eine Reihe mit verschiedenen quadratischen Symbolen. Alle paar Sekunden rutschen diese ein Stück nach unten, und darüber erscheint eine neue Reihe. Eure Aufgabe ist es nun wieder einmal durch geschicktes Spielen diese Quadrate verschwinden zu lassen. Und das geht folgendermaßen:

Man stellt sich mit dem Männchen unter ein bestimmtes Symbol und drückt den Feuerknopf bzw. zieht den Joystick nach unten und schon "fällt" das betreffende Teil nach unten; der kleine Kerl unten hält es dann sozusagen in der Hand. Liegen oben mehrere gleiche Symbole übereinander fallen sie alle nach unten. Und so muß man mindestens drei gleiche Symbole in vertikaler Lage zusammenbringen, allerdings "oben". Hat man also drei (oder mehrere) Symbole beisammen, muß man sie einfach per Joystick nach oben befördern. Dasselbe gilt auch wenn man weniger als drei Teile hat, sie aber auf ein/mehrere gleiche "nach oben schießen" kann. Die so zusammengefügten Teile verschwinden dann und hinterlassen Lücken. Und wenn sich links oder rechts von den "eliminierten" Teilen noch welche der gleichen Art befinden, verschwinden die auch. Und schon gibt's die schönsten Kettenreaktionen.

Dazu kommen noch einige Extras, wie zum Beispiel Uhren, die einem etwas mehr Zeit geben, Bomben die die benachbarten Teile auch zerstören, oder "Chips", die ähnlich wie die Bomben wirken, aber etwas intelligenter - sprich wirkungsvoller - sind.

Und sollte das alles jetzt irgendjemand verstanden haben - gratuliere! Es gibt halt Spiele bei denen man stundenlang erklären kann, ohne daß es jemand kapiert. Aber kaum hat man fünf MInuten gespielt...

Gem Drop kommt fast völlig ohne Sound daher (das typische Rauschen beim Schießen halt), die Grafik ist schwarz-weiß und nicht allzu aufwendig gestaltet. Animationen sind auch die Ausnahme. Aber wie so oft: Genial einfach - einfach genial! Gem Drop besitzt eindeutig Suchtfaktor 10! Und hat man dann den Rechner ausgeschaltet, schwirren einem die Teile immer noch vor den Augen rum.

Note: 1 !!!!

Best.-Nr. PD 393 7,- DM

Aktuelle Produktinformationen



PD-MAG 1/98

Hallo Atari-Freunde! Wieder einmal ist es soweit, das neue PD-Mag ist fertig und wir starten auch in diesem Jahr wieder mit dem gewohnten Elan, vielen Informationen und einer dicken Portion bester PD-Software! So findet Ihr diesmal wieder über 200 Bildschirmseiten Softwaretests, Tips, aktuelle News und andere interessante Texte, aber bei der Software haben wir uns diesmal sogar noch mehr Mühe gegeben als sonst!

Was, Ihr glaubt mir nicht? O.K, seht selbst!

CSM-Editor: Immer dabei!

FL: Der Fileloader mit dem man einfach alle Maschinensprachprogramme starten kann.



Copy41: Ein leistungsstarkes Cas- to Disk-Kopierprogramm für Files bis 41 KB Länge!

Copy 64: Dasselbe, nur bis 64KB!

Directory-Master: Das ehemals kommerzielle PD-Tool zum erstellen übersichtlicher Directorys.

Viewer 256: Das Programm zum Betrachten von 256-Farben-PC-Grafiken auf dem XL, komplett neu überarbeitet und mit einer ganzen Menge Beispielgrafiken!

Terminator: Ein kurzer Ausschnitt aus dem Film als Grafikdemo im Pageflipping-Verfahren.

Starworx: Ein interessantes Musikstück vom PC, mit FAMPY auf den XL konvertiert und direkt startbar!

Snakebyte: Das altbekannte Spiel mit der Schlange in einer wirklich gelungenen Version!

Stargate: Ein frisch aus den USA eingetroffenes, ehemals kommerzielles Ballerspiel im Weltraum!

Quarxon: Noch ein weiteres Actiongame das für rauchende Joysticks sorgen wird!

Na, hab' ich Euch zuviel versprochen? Ich glaube nicht, und ich bin mir sicher, daß diese Ausgabe des PD-Mags wieder genug Stoff für alle bietet, die ein paar schöne Abende mit ihrem Atari verbringen möchten!

Best.-Nr. PDM 198 12,- DM

Sascha Röber

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

SYZYGY 1/98

Hoffentlich noch kurz vor Weihnachten erreicht Euch die neueste Ausgabe des SYZYGY's, in der es mal wieder eine Menge interessanter Dinge gibt. Draußen will es zwar noch nicht so richtig Winter werden, aber die Hundskälte läßt einen doch wieder etwas mehr Zeit vor dem Computer verbringen.

Um Euch diese Zeit ein wenig zu verkürzen, haben wir uns aufgemacht, jede Menge News und interessante Themen zu finden, damit es auch dieses Mal wieder ein geballte Ladung Infos zu lesen gibt. Wie so oft entstand auch diese Ausgabe wieder mal unter schwierigen Bedingungen, weil ich zum einen 2 Wochen im Krankenhaus gelegen bin (man sollte sich halt nicht bis zum Umfallen mit Streß belasten) und zu allem Unheil ist noch eine der beiden PC Festplatten kaputt gegangen, auf der alles liegt, was für die Erstellung des Magazines wichtig ist.

Aber wie immer werden wir auch dieses Mal alle Hebel in Bewegung setzen, um das bestmögliche aus der Situation rauszuholen!

Doch zu den Themen im Einzelnen:

In der ATARI Sektion gibt es die gewohnten Serien und jede Menge News, wie immer zum größten Teil aus dem Internet zusammengesammelt! Für alle, die noch keine Möglichkeit haben, sich ins Internet einzuklinken, werde ich dieses Mal wieder eine Homepage im Internet näher beleuchten!

Wie so oft gibt es natürlich auch wieder Texte unserer beiden fleißigsten Leser, Andreas Hofmann und Ronald Gaschütz, die ich hier auch mal erwähnen will. Danke Ihr beiden!

Bei den allgemeinen Dingen gibt es natürlich auch wieder die gewohnten Serien, wie z.B. die Kinoecke, in der



ich Euch ein paar Dinge zum Film "Double Team" erzählen werdet! Außerdem bekommt Ihr ein paar Eindrücke von der neuen Musical Hall hier in Stuttgart, die nur ein paar Kilometer von hier weg ist (Die Schöne und das Biest).

Auf der zweiten Seite der Diskette gibt auch dieses Mal wieder ein feines Stück Software, was will ich aber noch nicht verraten.

Auch in dieser Ausgabe sollte wieder für jeden etwas dabei sein. Ich wünsche Euch auf jeden Fall ein gutes neues Jahr.

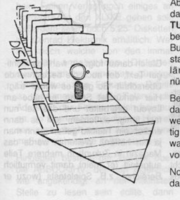
Bis bald Stefan (lausberg@studbox.uni-stuttgart.de)

Best.-Nr. AT 370 DM 9,-

DISK-LINE 50

Hallo XL/XE-Freunde! Neben der Sonderzeitung mit viel Information und amüsanten Berichten bringt die DISK-LINE in ihrer Jubiläumsausgabe ein Softwarefeuerwerk auf das Parkett, wie es das schon lange nicht mehr gegeben hat!

Da ist zuerst Steffen Schneidenbach's **DISK-LINE-INHALTSVERZEICHNIS**, mit dem man endlich alle Programme der Ausgabe 1 bis 50 auf einen Blick in einer Liste hat, die man verschieden sortieren, editieren und auch ausdrucken kann.



Ein weiteres Anwenderprogramm ist die **SPRUECHE-VERWALTUNG**, mit denen man eine eigene Bibliothek von bis zu 2000 Sprüchen und Lebensweisheiten verwalten kann (natürlich müssen es nicht unbedingt Sprüche sein). Man kann Themen festlegen und den Text eingeben, löschen, drucken, verschieden auflisten und sogar den Index bei Bedarf anpassen!

Auch Demos sind wieder mit von der Partie, so zeigt die Grafikdemo **ATARI-FRALTALDRACHE 2**, daß man auch in Graphics 11 ein interessantes Muster mit relativ wenig Aufwand auf den Bildschirm zaubern kann. Mehr wirklichkeitsgetreue Darstellung gibt es bei der Grafikdemo **LANDSCHAFT** zu sehen, in der eine eindrucksvolle Landschaft in Graphics 7 entsteht. Dagegen zeigt die Sound- und Grafikdemo **CRAZY COLOUR SOUND CONNECTION**, daß man selbst in Basic eine Zeichnung, Farbanimation und Musik gleichzeitig ablaufen lassen kann!

Musikalisch wird auch noch etwas durch die Sounddemo **ECLIPSE** aus Polen beigesteuert, deren Synthiepopsound ein echtes Hörerlebnis ist.

Aber das ist noch lange nicht alles, das Utility **UNTERSTREICH-TASTATUR** wandelt die Tastatur so um, daß beim Drücken von Control und dem Buchstaben der unterstrichene Buchstabe erscheint, was besonders bei längeren Bildschirmtexten sehr nützlich ist.

Beim Spiel **BIKER DAVE** muß man dagegen sein ganzes Geschick aufwenden und die Geschwindigkeit richtig einschätzen, um schließlich einen waghalsigen Sprung über eine Reihe von Autos heil überstehen zu können.

Noch mehr actiongeladen ist dann das Weltallspiel **BASE HUNTER**, wo



man gegen eine sich dynamisch bewegende Grenze ankämpfen muß, ohne durch den Wächter dahinter erwischt zu werden.

Wie man sieht, Spiel, Spaß und Spannung kommen hier wirklich nicht zu kurz, und egal ob Anwender-, Demo-, Spiel- oder Utility-Fan, hier ist für jeden etwas dabei, und die Sonderzeitung bietet noch zusätzlichen Lesestoff für Neugierige. Wer diese Knüllerausgabe verpaßt, hat echt einen der Höhepunkte des Jahres versäumt!

Darum nicht lange überlegen, DISK-LINE besorgen und Computer und Laufwerk zu mehr Action und Spaß bewegen!!!

Achtung! Auch die nächsten Ausgaben brauchen wieder Programme aus den eben schon genannten Bereichen, und das nicht zu knapp! Wenn Ihr also ein auch noch so kleines Programm habt, nur her damit, schon damit die DISK-LINE noch viele weitere Jubiläen feiern kann!!

Best.-Nr. AT 371 DM 10,-

Oldie-Ecke

Into the Eagles Nest

Ballerspiele in denen man als Super-Sonder-Einzel-Ein-Mann-Armee durch Korridore und Festungen durchtrabt sind auf dem Amiga oder dem ST sehr bekannt und beliebt, doch auch für unseren kleinen Atari

gibt es einige dieser Games und eines davon ist Into the Eagles Nest!

Der Auftrag des Spiels ist recht einfach. Dringe in ein Nazi-Hauptquartier ein, sammle gestohlene Kunstobjekte, befreie gefangene Soldaten und baller so viele Gegner wie möglich ab. Dabei muß man dann noch ein paar Sprengsätze einschalten, um den Laden in die Luft zu pusten! Hört sich leicht an, wird aber schon nach kurzer Zeit sehr schwer.

Die Grafik des Spiels zeigt sich aus der Vogelperspektive und ist sehr gut gelungen. Die Animation der Sprites geht voll in Ordnung und auch in Größe und Farbe können die Sprites wohl überzeugen!



Das feindliche Hauptquartier besteht aus einer Unmenge an Kammern und Korridoren, in denen es vor Soldaten nur so wimmelt. Zum Glück kann unser Held immerhin 50 Kugeln verdauen bevor er sein Leben verliert (Gegner fallen nach 2-3 Treffern um!) und so hat man dem zahlenmäßig weit überlegenen Gegner immerhin diesen kleinen Vorteil voraus!

So ballert man also durch die Gänge, sammelt ein was zu finden ist und nimmt sich davor in acht, den teilweise in der Gegend rumliegenden Sprengstoff zu treffen! (Dann ist's nämlich aus!)

Leider hat dieses Spiel einen großen Fehler! Es hat überhaupt keine Abwechslung! Jeder Level erscheint gleich zu sein und auch der Sound ist nicht all zu doll, denn bis auf einer kleinen Titelmusik und Schußgeräuschen gibt's nicht viel! Schade, mit ein bisschen mehr Abwechslung wär's trotz der ununterbrochenen Metzelei ein Hit, so ist's nur oberer Durchschnitt!

Meine Wertung: 1=mies 10=Super

```
************************************
*       Grafik          8          *
*       Sound           6          *
*       Motivation      7          *
*       Gesamt          7          *
************************************
```

Bezugsquelle: ABBUC / PD-World Versand Preis ca. 10,- bis 15,- DM

SYZYGY 6/97

Zum letzten Mal in diesem Jahr schickt Stefan Lausberg sein Textmagazin ins Rennen. Wie immer ist es mit einer Prise Software auf der zweiten Seite angereichert. Herr Rätz hat der Diskette dazu passend noch einen winterliches Aussehen gegeben, denn auf dem Etikett kann man schon den Weihnachtsmann entdecken. Nun bleibt nur noch nachzusehen, wie sich der Inhalt dieser Ausgabe diesmal darstellt.

Nach dem Booten ist er jedenfalls genau derselbe wie immer, traditionsgemäß ist auch diese Ausgabe titelbildlos, und das Menüprogramm erscheint nach einer Weile auch wieder in gänzlich unveränderter Form. Falls ein Leser sich schonmal vorweg das Inhaltsverzeichnis bis zum Ende ansieht und vielleicht denkt, daß sich hier auch irgendwo die längst fällige Auswertung der Fragebogenaktion befindet, tut er das leider vergebens, denn sie bleibt unauffindbar, und auch sonst wird sie nirgendswo mehr erwähnt.

Es ist schon seltsam, warum etwas, um das erst soviel Werbung gemacht wird, auf einmal so sang-und klanglos unter den Tisch zu fallen scheint, was besonders diejenigen, die sich daran beteiligt haben (und es waren ja doch einige) sicher wundern wird.

Sodann ist im Vorwort von Stefan zu lesen, daß er nun über die niedrigen jahreszeitlichen Temperaturen froh ist und hofft, daß die Winterzeit beim einen oder anderen wieder für mehr Aktivität am Rechner sorgt. Dann lobt er noch ausdrücklich einen Leser namens Roland Gaschütz, der das SYZYGY tatkräftig mit Beiträgen unterstützt. Außerdem schreibt Stefan, er habe sich in letzter Zeit viele Gedanken um die Zukunft des SYZYGYs gemacht, die er noch in einem der folgenden Texte verraten will.

Nach dem Impressum kommt jemand in der nächsten Rubrik, "Credits" oder auch Danksagungen genannt, besonders gut weg: Herr Gaschütz wird von Stefan mit einem Spielepaket belohnt, dies allerdings mit dem kleinen Hintergedanken, daß Herr Gaschütz dann Tests über die Spiele schreiben möge. Offenbar sind also in Zukunft noch weitere Testberichte aus dieser Richtung zu erwarten.



Gleich darauf folgt ein wahrlich wichtiger Text, der auch die bezeichnende Überschrift "So geht es weiter" trägt. Hier verkündet Stefan, er habe am Layout gearbeitet und das sei nun fast fertig, außerdem soll es dann endlich ein Titelbild geben (kann man ja nur hoffen). Weiterhin werde das Magazin in Zukunft in mehrere Teile aufgeteilt (er meint damit vermutlich Bereiche), z.B. Spieletests (wozu er

allerdings noch 1 bis 2 Leute sucht, die dafür schreiben) oder News (auch hier benötigt er noch einen Co-Autoren).

Außerdem soll das Magazin wieder besser im ATARImagazin vorgestellt werden (nur wie, das wurde von ihm nicht erwähnt, die Leser sollen sich lieber überraschen lassen). Es bleibt nun abzuwarten, ob sich tatsächlich noch ein paar Leser dazu entschließen, als Co-Autoren zur Verfügung zu stehen, denn nur so läßt sich dieses Konzept ja richtig umsetzen.



Die Neuigkeiten in den "ATARI 8-Bit-News" wurden in dieser Ausgabe von Roland Gaschütz beigesteuert. Er informiert hier darüber, daß es z.B. beim Falken-Verlag noch einiges an Hardware für den XL/XE geben soll, außerdem seien noch 5.25"-Disketten bei Conrad Elektronik erhältlich. Wer also noch welche von den immer seltener angebotenen Disketten sucht, findet hier eine sehr günstige Gelegenheit zum Einkaufen. Positiv ist anzumerken, daß Roland die Adressen der Firmen gleich beisteuert, so kann man mit diesen Hinweisen auch gleich etwas anfangen und muß sie nicht lange selber suchen.

Hingegen besteht der Bericht über die ABBUC-JHV, der nun eigentlich wie angekündigt an der nächsten Stelle zu lesen sein sollte, dann wieder nur aus dem knappen Hinweis, daß Stefan daran nicht teilnehmen konnte und doch vielleicht ein Leser beim nächsten Mal im SYZYGY darüber berichten kann. Hier muß man wohl etwas Geduld aufbringen, bis der Text über die eigentlich sehr wichtige Jahreshauptversammlung von Deutschlands größtem 8-Bit-Club zu lesen sein wird.

Der darunterstehende Text beschäftigt sich dann mit einer Liste der Homepages im Internet, die sich mit dem XL/XE beschäftigen. Zu einigen dieser Adressen stehen auch kurze Hinweise, um was es da geht. Mehr Adressen sollen dann in der nächsten Ausgabe folgen, da es sich diesmal nur um einen Auszug handelt.

Nun kommen zwei Texte über die C:-Simulatoren an die Reihe. Im Teil 8,I geht es um Tips, wie man mit den C:-Simulator-Programmen umgeht und welche Vorbereitungen zu treffen sind, und Teil 8,II beschreibt dann, wie man praktische Probleme lösen kann. Insgesamt sind diese Texte sehr ausführlich geschrieben und sicher für jeden, der seine Kassetten-Programme schonmal auf Diskette kopieren wollte, eine wertvolle Unterstützung.

Auch im Text darunter geht es wieder um Tips, im "Sio2PC-Workshop" wird die Konfiguration dieser Technik erklärt. Da es hier offenbar viele Einstellmöglichkeiten gibt, lohnt es sich für die Besitzer des Interfaces schon, hier nachzulesen, was sich darunter alles verbirgt.

Um dieses Interface geht es dann auch in der Rubrik "Problemecke", denn hier sucht Stefan immer noch Leute, die es auch haben und sich damit auskennen. Er hofft mit ihnen gemeinsam ein Problem lösen zu können, das dann auch für andere Sio2PC-Besitzer sicher nützlich wäre, wenn sie mal auf ein ähnliches Problem stoßen sollten.

Der darauffolgende Text aus der Rubrik "Neues aus den News" beinhaltet leider nur die Nennung von zwei Themen, aber gibt nicht die Meinungen bzw. Informationen dazu wieder, nicht mal in Stichpunktform. Immerhin steht hier noch die Nummer der ABBUC-Mailbox, bei der man sich einloggen kann, sofern man ein Terminalprogramm und ein Modem besitzt.



Mehr gibt es dann darunter zu lesen, wobei es hier diesmal um die recht interessante Vorstellung von Homepages geht, bei denen sich alles um das Thema "Kultmagazine" dreht. Darunter versteht man alte oder von ATARI-Enthusiasten herausgebrachte Magazine jeglicher Art (Diskette, Papier etc.), die sich einmal einen Namen in der ATARI-Gemeinde gemacht haben. Teilweise kann man die Diskettenmagazine auch direkt von einer Seite herunterladen.

Nun gibt es noch zwei lange Leserbriefe von Roland Gaschütz zu lesen und danach die Informationen über die Software auf der 2. Seite. Dabei handelt es sich um das Spiel "ATOMIT", das zwar nicht gerade neu ist, aber dafür eine recht gut gelungene Umsetzung darstellt.

Natürlich gibt es noch mehr zu lesen. Im Internet-Corner kann man einen amüsanten Bericht über kuriose Dienste im Internet lesen, z.B. eine Adresse, wo es alle möglichen kostenlosen Dinge gibt, z.B. Fax-Dienste, E-Mail oder Homepage-Einrichtungen, Software etc. und sogar Hinweise auf Gewinnspiele. Mit einer anderen Adresse kann man zu einer Parodieseite kommen, auf der es auch allerhand zu entdecken gibt, die man sich

AM - SYZYGY 6/97

aber selbst mal ansehen muß, da man sie nur unzureichend beschreiben kann.

Nun kommen wieder die ganzen "Corner-Rubriken" dran. Als erstens taucht der "PC-Corner" mit der Frage auf, ob sowas gewünscht ist, da Stefan noch kein Interesse dafür gemeldet wurde. Also weist er nochmal darauf hin, daß er sich Rückmeldungen wünscht.

Übrigens muß man hier jedoch kritisch anmerken, daß der Autor selbst eigenartigerweise manche Meldungen nicht zu beachten scheint, so ist z.B. auf meine E-Mail bis heute ebensowenig Antwort angekommen wie auf die vorher geschickte Postkarte mit der Frage, ob er nicht die Vorstellungen bereits erschienener DISK-LINE-Ausgaben wieder aufleben lassen will. Wenn es auch anderen Leuten so ergeht, muß man sich über die Folgen nicht wundern.



Der Filmtip beschreibt mit einem Text von R. Gaschütz den Ulkfilm "Mr. Bean", und der Jaguar-Corner klärt über ein Kriegsspiel mit einem Riesenroboter auf. Neu ist die "Sport-Ecke", wobei auch hier wieder Stefans Frage nach Interesse darin steht (siehe PC-Corner). In der Witze-Ecke gibt es wieder einen Witz über Bill Gates zu lesen, aber offenbar fehlt da noch etwas (vielleicht gibt es in der nächsten Ausgabe mehr dazu zu lesen).

Nun folgt allerdings noch ein gänzlich überflüßiger Text mit der Überschrift "Spieletests", denn es handelt sich hier nur um eine Ankündigung, wobei allerdings schon in den vorhergehenden Texten ausführlich genug darauf eingegangen wurde. Abschließend kann man dann noch die Vorschau lesen, die allerdings auch wieder sehr allgemein gefaßt ist.

Abschließend muß man leider sagen, daß der Inhalt des SYZYGYs und die Ankündigung im ATARI-magazins leider mal wieder voneinander abweichen, denn vom dort versprochenen Sneakfilm in der Kino-Ecke oder dem STAR-TREK-Corner fehlt jede Spur.

Fazit: Dank den Beiträgen von Roland Gaschütz und den vielen Informationen aus und ums Internet ist diese Ausgabe trotz einiger wiedermal nicht umgesetzer Vorankündigungen durchaus lesenswert, und das zwar nicht neue, aber trotzdem interessante Spiel auf der zweiten Seite kann durchaus Spaß machen. Bleibt noch zu hoffen, daß Stefans Gedanken über die Zukunft des Magazins Früchte tragen und im neuen Jahr besser zur Geltung kommen als im alten.

Thorsten Helbing

Best.-Nr. AT 368 DM 9,-

PD-MAG 6/97

Was tut sich auf dem PD-Markt so kurz vor Weihnachten? Sascha Röber hat die Antwort darauf parat und wieder sein bekannt erfolgreiches PD-Magazin gemacht. So erwarten den Leser auch mit dieser Ausgabe über 200 Bildschirmseiten und einige interessante PD-Programme auf insgesamt 4 Diskettenseiten, es gibt also wieder einiges zu entdecken.

Wenn man nach dem Booten das Intro anwählt, wird eins von Charlie Danger präsentiert, was man allerdings auch ohne Information durch den Scroller erkennen kann, da es eindeutig sein Stil ist: Kopfzeile, Fußzeile mit einem Scroller und in der Mitte eine kleine Grafikzeichnungsshow.

Der Scrolltext gibt jedoch nicht nur den Namen des Autors preis, hier verrät Sascha auch, daß in dieser Ausgabe einiges an interessanten Texten zu finden sein wird, z.B. die Ergebnisse der Leserumfrage und die Auflösung der Giga-Competition, des großen Programmierwettbewerbs also. Leider kann die Demo offenbar nur durch einen Kaltstart mittels einer Konsolentaste verlassen werden, wonach man sich wieder im Grafikmenü befindet und nun das eigentliche Magazin anwählen kann.

Kurz darauf erscheint auch schon das Vorwort, wie immer mit geheimnisvoll dunkelrotem Hintergrund und einer gleichzeitig ablaufenden Musik. Hier begrüßt Sascha seine Leser wieder und verrät außerdem, daß es neben einigen guten Spielen in der Ausgabe auch das ehemalig kommerzielle Malprogramm für Graphics 8 - Bilder Namens CARILLON PAINTER gibt.



Seiner Aussage nach gibt es der Leserumfrage zufolge einen Trend hin zu mehr Anwendersoftware, doch dazu steht später mehr in einem anderen Text. Wie immer wünscht er dann viel Spaß mit der Ausgabe.

Im Menüprogramm angekommen ist diesmal kein Bild aufrufbar, vermutlich mußte es aus Platzgründen weggelassen werden. Umso mehr er-

ATARI magazin - PD-MAG

scheint dann nach dem Anwählen der Rubrik "ATARI Neues" auf dem Bildschirm: Hier ist nochmal von den Lazy-Finger-Disketten die Rede, die vom Verlag Rätz nun endgültig komplett als PD freigegeben wurden.

Danach vom Hamburger ATARI-PD-Service, der für sein Angebot von ca. 1200 Disketten einen neuen Katalog herausbringen will, außerdem vom ersten PD-Mag-Katalog, der noch vor Weihnachten fertig werden soll und einigen weiteren ehemals kommerziellen Programmen, die nun zu PD geworden sind.

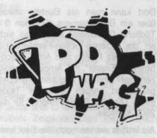
Dazu soll übrigens auch das Adventure-Spiel "Alternate Reality" (Alternative Realität) gehören, dessen Progammierer über das Internet sein nicht mehr vorhandenes Interesse daran bekundet haben soll.

Als letzte Neuigkeit schreibt Sascha noch von einer neuen Demo namens TIMELESS, die aber wegen der Dichte nur auf der XF 551, Floppy 2000 sowie mit Speedy oder anderen Zusatzhardwareprodukten erweiterten 1050 läuft.

Ein Blick in die Rubrik "Intern" verrät dann, daß auch hier wieder alle Texte vollständig versammelt sind. Neben dem Impressum und den Bezugsadressen befindet sich hier auch wieder der Basic-Kurs, indem Sascha ein Programm von Markus Dangel vorstellt, das in der unteren Bildschirmzeile eine echte Laufschrift in Graphics 0 erzeugt, und dazu schreibt, es erkläre sich durch die REM-Zeilen von selbst.

Hier macht er es sich allerdings ein bischen sehr einfach. Erstmal handelt es sich ja nicht um ein reines Basic-Programm, sondern einige wesentliche Teile davon sind in Maschinensprache geschrieben, wenn man also nicht weiß, was man dabei berücksichtigen muß, falls man das Programm selbst nutzen und verändern will, steht man ganz schön im Dunkeln.

Weiterhin steht nichts dazu, wie man z.B. die Buchstaben für die Laufschrift erzeugen soll, diese müssen nämlich nicht im ASCII-Format, sondern im Bildschirmcodeformat vorliegen (wenn man das nicht weiß, siehst man sonst nur wilde Zeichen in der Scrollzeile und rätselt herum), und ob man das Programm z.B. auch in anderen Grafikstufen nutzen kann, darüber kann man hier auch nichts finden. Für einen echten Kurs sollte man eigentlich schon eine genauere Beschreibung, wie sonst auch bei Sascha üblich, erwarten können.



Im Rat-und-Tat-Text erhält ein Leser dann ein paar Tips zum Grafikadventure "Lapis Philosophorum". In den Clubinfos gibt Sascha außerdem bekannt, daß sein "Hint-Hunt"-Buch, welches eine Menge Lösungen zu Adventures, Freezer-Pokes und weitere Tips und Tricks für alle möglichen Spiele bereithält, so gut wie fertig ist und am Ende den Umfang von etwa 22 Seiten haben wird. Daneben ist er nach wie vor noch mit dem PD-Mag-PD-Katalog beschäftigt, in dem alle seine PD's komplett enthalten sein sollen.

Ebenfalls werden zwei neue Disketten bald neue Software enthalten, nämlich die Einsendungen zur Giga-Competition, die er extra zu Clubdisks zusammenstellen will. Am Schluß gibt es noch einen intressanten Bericht zum Treffen der ARGS, der Stuttgarter Regionalgruppe des ABBUC also.

Nun bleibt noch der Text "Wettbewerb" übrig, wo jetzt die Plätze und alle Gewinner bekanntgegeben werden. Die Preise wollte Sascha entweder auf der ABBUC-JHV übergeben, oder, sofern der Betreffende nicht dort anwesend war, mit der Post zusenden. Da inzwischen schon etwas Zeit vergangen ist, kann man wohl davon ausgehen, daß alle Gewinner ihre Preise inzwischen erhalten haben. Von einem neuen Wettbewerb gibt es dort allerdings nichts zu lesen, vielleicht will Sascha den Programmierern ja eine kleine Pause für den Rest des Jahres gönnen und startet dann einen neuen im kommenden Jahr.

Als letzter Text schließt sich der Workshop für die C:-Simulatoren an. Hier schreibt Sascha über seine Erfahrungen mit dem LDS-Freezer. Dieser ist eigentlich kein Simulator, er kann jedoch dazu benutzt werden, um mit den Simulator-Programmen nicht kopierbare Software trotzdem auf eine Diskette zu übertragen. Hier beschreibt Sascha die Vorgehensweise, die zumindest bei allen Spielen, die keine neuen Spielstufen mehr nachladen müssen, funktionieren soll.

Der Hardwaretest befaßt sich dann mit einer eher ungewöhnlichen Hardware, nämlich einem Nachfüllsatz für den EPSON Stylus-Tintenstrahldrucker. Bekanntlicherweise sind die Patronen für Tintenstrahldrucker meistens realtiv teuer, und so wäre so ein Nachfüllsatz schon eine praktische Lösung. Allerdings mußte Sascha feststellen, daß sich nur die Hälfte der versprochenen Menge im Nachfüllsatz befand, und außerdem noch handwerkliches Geschick vonnöten ist, da man auch noch am Drucker herumbohren muß. Zudem sei die Anleitung zum Nachfüllen ziemlich dürftig. Wer also keine große Ahnung vom Innenleben seines Druckers hat, sollte von sowas besser Abstand nehmen.

Dann haben sich in der Rubrik "Forum" zwei Leserbriefe versammelt, wobei Sascha gern noch mehr hätte, und neben den Kleinanzeigen gibt es im Special noch die Ergebnisse der Leserumfrage zu lesen. Aus dieser kann man ableiten, daß die PD-

ATARI - PD-MAG 6/97

Mag-Leser mit ihrem Magazin offenbar ganz zufrieden sind und Sascha so mit seiner Arbeit weitermachen kann wie bisher.

Weitere Ergebnisse, nämlich die der Softwaretests, sollte man sich auch nicht entgehen lassen. Sascha hat hier als kommerzielles Spiel das legendäre BOULDER DASH getestet, welches allen Geschicklichkeits-Fans wohl ein Begriff sein wird. Zum Megahit wurde bei ihm der C:-SIMULATOR, der Megaflop dagegen SOCCER (also Fußball), welches ja als ein Mannschaftsspiel bekanntlichermaßen ohnehin schon schwer auf die begrenzten Homecomputerverhältnisse übertragbar ist.

Im Oldie-Text gibt sich diesmal das Spiel POPEYE (der Spinatmatrose) die Ehre, und die Anwenderecke hat einen Bericht über den PICTURE FINDER DE LUXE zu bieten, wobei dieses de Luxe-Programm bei Sascha nicht ein einziges Mal tatsächlich ein Bild finden konnte.

Bei den "Top-Ten" gab es wieder 5 Einsendungen, daher nicht so viel neues, und auch die Hinweise bei "Soft-Hunt", den Schnäppchentips also, kommen einem größtenteils bekannt vor. Dennoch sind solche Informationen ja immer wichtig, da sich gerade bei den Restposten viel ändern kann und man hier auf Aktualtität angewiesen ist.

Sascha gibt bei den "Tips" in dieser Ausgabe keine neuen Freezerpokes bekannt, dafür aber eine Menge von allgemeinen, die einem ja manchmal sogar mehr helfen können, als irgendwelche Softwaremanipulationen. Was es sonst noch außerhalb der eigentlichen Themenbereiche gibt, hat Sascha wie immer in der Rubrik "Outside" untergebracht.

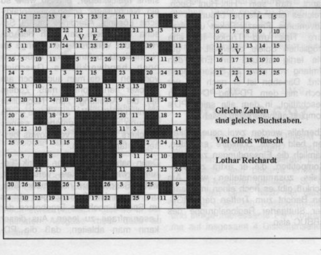
Dort kann man als Buchtip etwas über ein Buch namens "Babylon 5 - Tödliche Gedanken" lesen, das sich an die Science-Fiction-Fernsehserie anlehnt, als Filmtip den Arnie-Action-Streifen "Eraser" mit Arnold Schwarzenegger und die Jagurar/Lynx-Ecke präsentiert wegen fehlender Texte einen Test des Spiels "Phönix" für die 2600-Konsole.

Als letztes warten noch die Beschreibungen zu den Programmen der Ausgabe auf ihre Entdeckung. Da wäre einmal das Geschicklichkeitsspiel GLADIATOR, bei dem man wie im alten Rom in der Arena gegen Stiere, Löwen und anderes kämpfen muß, dann noch das Spiel TONTAUBENSCHIESSEN und ein TENNIS-Spiel, das allerdings viel zu schnell ist und einiges an Übung abverlangt, dann noch eine Grafik- und Sounddemo namens HIP (High-Interlaced-Picture), wobei die Beschreibung von Sascha mit "wirklich erstklassigen Effekten" etwas übertrieben ist, denn es handelt sich lediglich um die Darstellung eines der ersten Bilder mit 30 Helligkeiten in hoher Auflösung, und außer einem beiläufigen Sound werden keine anderen Effekte geboten. Dann gibt es noch das ehemalig kommerzielle Spiel TOBOT und das Malprogramm CARILLON PAINTER.

Fazit: Mit dieser Ausgabe bekommt jeder Leser wieder eine Bytelawine an Texten und Software, bei der für jeden etwas dabei sein müßte. Sowohl TOBOT und der CARILLON PAINTER sind als Glanzlichter dieser Ausgabe zu nennen, von den Texten her sind es wie üblich die Softwaretests und die Nachrichten, und wer noch den Rest liest und ausprobiert, der ist eigentlich mit allem bestens versorgt.

Thorsten Helbing

Best.-Nr. PDM 697 DM 12.-



Mitarbeit

Liebe Atari-Freunde,

die Kommunikationsecke könnte so interessant sein. Leider machen viel zu wenige User davon Gebrauch.

Ich rufe alle auf, sich einmal aktiv an der Kommunikationsecke zu beteiligen. Also nicht nur reden, sondern auch einmal schreiben.

Auch sonst könnte das ATARI magazin ein wenig mehr Mitarbeit vertragen.

Das Atari magazin erscheint nur alle zwei Monate, diese Zeit dürfte doch ausreichen, damit auch Sie einen kleinen Beitrag beisteuern können. Also schreibt einmal. Bis dann, Euer Atari-Team.

Verlag Werner Rätz

PF 1640 - 75006 Bretten

Leitfaden

Teil XXVI

Leitfaden Teil 26

Stellen Sie sich eine Anwendung vor, in der derselbe Algorithmus mehrfach, aber mit unterschiedlichen Variablen, vorkommt. Das System soll ein Echtzeitsystem sein, d.h. der Ausführungscode kann jederzeit unterbrochen werden und an einer ganz anderen Stelle fortsetzen.

Ein Roboter, der auf Umweltveränderungen reagieren kann, stellt beispielsweise ein solches Echtzeitsystem dar. Normalerweise würde der Roboter die Blumen im Garten gießen, den Rasen mähen, waschen und Wäsche auf der Wäschespinne aufhängen (Algorithmus 1).

Es kann vorkommen, daß er gerade Wäsche gewaschen hat, und es während des Aufhängens anfängt zu regnen. In diesem Fall sollte der Roboter aufhören Wäsche aufzuhängen und stattdessen die Wäsche abhängen und in die Wohnung bringen. In der Wohnung angekommen sollte er die Wäsche auf der Wäscheleine in der Waschküche aufhängen (Algorithmus 2).

Algorithmus 1

1) Nehme ein Wäschestück aus dem Wäschekorb

2) Nehme eine Wäscheklammer

3) Befestige das Kleidungsstück mit Hilfe der Wäscheklammer an der Wäschespinne

Algorithmus 2

1) Nehme ein Wäschestück aus dem Wäschekorb

2) Nehme eine Wäscheklammer

3) Befestige das Kleidungsstück mit Hilfe der Wäscheklammer an der Wäscheleine in der Waschküche

Softwaretechnisch können Spinne und Leine in der Waschküche als Datenstruktur gesehen werden, in die Elemente (Wäschestücke) gespeichert werden. Der Unterschied zwischen den Algorithmen ist lediglich die Datenstruktur. Wie kann man diese Ähnlichkeit ausnutzen, um möglichst doppelten Code zu vermeiden?

Eine Methode besteht darin den Algorithmus in unterschiedlichen Zuständen ablaufen zu lassen und mit Hilfe von Selektionsanweisungen die entsprechenden Variablen abzufragen bzw. deren Werte zu speichern:

```
IF ZUSTAND = Wäschespinne THEN ...

ELSIF ZUSTAND = Wäscheleine THEN
...

ELSE ....

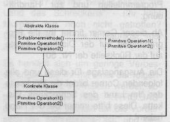
FI
```

Dieses Verfahren kann sehr umständlich sein, wenn der Zustand des öfteren abgefragt wird. Forth-Programmierer sind bei der Sache fein raus, da Forth auf einfache Weise eine Lösung dafür bietet. In Pascal und C läßt sich das Problem mittels Zeigervariablen lösen. Doch was ist bei Sprachen, wie z.B. Java, die keine Zeigerunterstützung bieten?

Für diese und viele andere Fälle existiert ein Entwurfsmuster. Dieses Muster bietet ebenso Lösungen für weit wesentlich komplexere Fälle. Das Grundprinzip des Schablonenmusters ist es, das Skelett eines Algorithmus zu definieren und dabei einzelnen Schritten Unterklassen zuzuordnen. Damit wird die Struktur des Algorithmus bewahrt, selbst wenn einzelne Schritte verändert werden.

Auf unser konkretes Beispiel übertragen bedeutet das, daß wir einen abstrakten Algorithmus "Wäscheaufhängen" haben. In einem objektorientierten System werden Unterklassen gebildet, die den Algorithmus konkret spezifizieren.

Ein weiteres Beispiel für die Anwendung des Schablonenmusters sind Sortieralgortihmen. Anstatt einen Algorithmus für Telefonnummern, einen für Autokennzeichen oder einen für Namen zu schreiben, wird eine allgemeine Form geschrieben, die in den Unterklassen ausdifferenziert wird. Die gemeinsamen Komponenten sind Bestandteile der allgemeinen Form und die Unterschiede werden in den Unterklassen behandelt. Diese Struktur gibt Abbildung 1 wieder.



Zum Schluß eine Liste von interessanten Web-Seiten zum Thema Entwurfsmuster:

http://st-www.cs.uiuc.edu/users/patterns/patterns.html (Patterns Home Page)

http://www.cs.wustl.edu/~schmidt/patterns.html (Entwurfsmuster und Mustersprachen)

http://g.oswego.edu/dl/ca/ (Einführung)

http://www.codefarms.com/papers/patterns.html (Konkrete Umsetzung von Entwurfsmustern)

http://g.oswego.edu/dl/pd-FAQ/pd-FAQ.html (Entwurfsmuster FAQ)

http://www.c2.com/ppr/titles.html (Mustersprachen)

http://www.cs.wustl.edu/~schmidt/OOPSLA-95/html/papers.html (Seite mit zahlreichen Entwurfsmustern)

Rainer Hansen



Adventure-Corner

Herzlich Willkommen zum 3. Teil - Frohe Weihnachten und ein (besseres) Jahr 1998!

Vorab ein kleiner Hinweis zu den Programmteilen und zur Handhabung:

Ab dieser Corner findet Ihr die Programmteile auf der Diskline - heute auf der Rückseite der Nr. 50!

Die Ausgangslage für diese und alle folgenden Corner bildet die Rückseite der "Im Land des Schreckens"-Diskette. Diese bitte immer bei der Hand haben!

II. Von der Theorie zur Praxis

Gewappnet mit der Kenntnis der Raumbeschreibungen begeben wir uns heute auf die Spur der für unser Spiel relevanten Objekte.

3.1 bewegliche Objekte

G$(1-40)		Start	Obj-Nr	Name(O$)
1, 2	=	00	1	Feuer
3, 4	=	00	2	Holz
5, 6	=	00	3	Silber
7, 8	=	00	4	Blei
9,10	=	00	5	Axt
11,12	=	08	6	Seil
13,14	=	00	7	Feuerzeug
15,16	=	00	8	Pfahl
17,18	=	00	9	Gewehr
19,20	=	00	10	Gussform
21,22	=	00	11	Zange
23,24	=	10	12	Pfanne
25,26	=	00	13	Silberkugel
27,28	=	-3	14	Bleikugel
29,30	=	-3	15	Huelse
31,32	=	-3	16	Pulver
33,34	=	00	17	Silberpatrone
35,36	=	00	18	Bleipatrone
37,38	=	00	19	Drahtstueck
39,40	=	00	20	Brief

3.2. unbewegliche Objekte

G$(41-98)		Start	Obj-Nr	Name(O$)
41,42	=	00	21	Kutsche
43,44	=	00	22	Kutschbock
45,46	=	03	23	Radspeiche
47,48	=	00	24	Huette
49,50	=	10	25	Feuerstelle
51,52	=	10	26	Regal
53,54	=	10	27	Bett
55,56	=	10	28	Leiche
57,58	=	00	29	Fenster
59,60	=	00	30	Tuer
61,62	=	00	31	Holzboden
63,64	=	00	32	Spalt
65,66	=	00	33	Wald
67,68	=	00	34	Pfad
69,70	=	00	35	Baeume
71,72	=	00	36	Buesche
73,74	=	00	37	Grube
75,76	=	03	38	Kreuzung
77,78	=	08	39	Brueckenreste
79,80	=	08	40	Fluss
81,82	=	08	41	Wasser
83,84	=	08	42	Ufer
85,86	=	00	43	Schnee
87,88	=	00	44	Pferde
89,90	=	00	45	Fledermaus
91,92	=	00	46	Wolf
93,94	=	00	47	Vampire
95,96	=	00	48	Werwolf
97,98	=	00	49	Janek
		50		Alles

Wir kennen nun unsere Objekte, doch wie legen wir diese im Speicher ab? Klar! Als String, den wir O$ nennen wollen.

Dieser stellt gleichzeitig unseren gesamten (Objekt-)Wortschatz dar! (Rückseite der Diskline 50 einlegen!)

HILFSPROGRAMM --->**LOAD "D:WORTSCHA.BAS"** legt diesen auf Diskette ab. (Programm mit >RUN starten!) Zeilen bewirken:

0 linker Rand auf 0, Hinweis!

10 DIMensioniert O$ auf 650 Zeichen 50 Objekte * 13 Zeichen

20 öffnet Kanal(1) zum schreiben(8) in die Datei "WS.DAT"

60 Es folgen die beweglichen Handlungsobjekte in der Form:

61 O$="FEUER HOLZ ..."

62-64 O$(LEN(O$)+1)="..."

70 Es folgen die unbeweglichen Handlungsobjekte in der Form: 71-76 O$(LEN(O$)+1)="KUTSCHE ..."

88 schreibt die Objekte auf Disk.

89 Druckt alle Objekte zur Kontrolle auf den Bildschirm.

100 Kanal(1) schließen, Programm-ENDe

Unterprogramm:

999 Warten auf Taste!

1000 Rücksprung aus Unterroutine

Unser Programm "kennt" nun alle möglichen Wörter, doch woher weiß es denn, wo z.B. das Seil ist? (Raum 8). Dafür legen wir in einem weiteren String G$ die Lage bzw. den Zustand der Handlungsobjekte ab.

Wir erweitern unser Hilfsprogramm:

---> LOAD "D:STARTDAT.BAS"

Zeilen bewirken:

0 linker Rand auf 0, Hinweis!

10 dimensioniert -wie gehabt R$,H$ sowie den neuen String G$!

20 öffnet Kanal(1) zum schreiben(8) in die Datei "0.DAT"

25+26 R$ enthält die Räume 1-5 entsprechend unserer Karte

29 schreibt die 160 Zeichen lange Raumverbindungen auf Diskette.

30 G$ erhält die Lage/Zustände unserer beweglichen Objekte (1-20)

31 G$ erhält die Lage/Zustände der unbeweglichen Objekte (21-49)

39 schreibt G$ auf Diskette

40 Der Hilfsstring H$ zur Markierung bereits besuchter Räume sowie die Start-Position des Spielers

41 schreibt H$ auf Disk.

50 schließt den geöffneten Kanal(1)

Unterprogramm:

999 Warten auf Taste!

1000 Rücksprung aus Unterroutine

Wenden wir uns wieder unserem Hauptprogramm zu. Wir laden dieses von der Rückseite der "Im Land des Schreckens"-Diskette: ---> **LOAD"D-:HP1.BAS"**

Dieses werden wir um folgende Teil-Programme (Rückseite der DISKLINE 50) erweitern:

---> E."D:STARTDAT.LST"

Nach LIST 0,2 erhalten wir folgedes:

Zeilen bewirken:

0 DIMensioniert zusätzlich zu R$,H$, X$ und Z$ noch O$(650) für unsere Objekte sowie G$(98) für die Lage/ Zustände derselben.

1 Öffnet die Datei "D:WS.DAT" und liest daraus die Objekte (O$) ein.

2 Bildschirmrand auf 0, öffnen der Datei 0.DAT und einladen der Start-Daten R$,H$ sowie (NEU) G$.



3.3 Handlungsobjekte am Bildschirm

Wollen wir nun am Bildschirm unsere (sichtbaren) Handlungsobjekte ausgeben. ---> **E."D:OBJAUSG.LST"**

Nach LIST 10,12 erhalten wir:

Zeilen bewirken:

10 Der String Z$ erhält den Text "Ausserdem ist hier..." = 40 Zeichen lang!, X$ erhält den aktuellen Ort des Spielers [=H$(11,12)].

11 In einer Schleife prüfen wir für die ersten 20 Objekte (=bewegliche!), ob die Lage desselben (G$(x,x)) dem aktuellen Raum des Spielers (=X$?) entspricht. Ist dies der Fall, wird das entsprechende Objekt aus O$ an den String Z$ angehängt!

12 Sind alle 20 Objekte abgearbeitet, prüfen wir: ist Z$ länger als 40 Zeichen, was bedeutet, es ist mind. 1 (bewegliches) Objekt im Raum. Die Länge von Z$(40) + der Objektlänge(=13) ist immer größer als 40! somit drucke Z$ aus!

Das Hauptprogramm speichern wir - auf der Rückseite der I.L.d.S.Diskette - unter: ---> **SAVE "D:HP2.BAS"**

So, das waren zwar keine großen Veränderungen, aber wir kennen nun die vorkommenden Handlungsobjekte und das Programm gibt diese am Bildschirm aus! (Achtung: momentan ist nur 1 Objekt zu sehen, das SEIL in Raum 8!)

Dies ändert sich aber, nachdem wir die Aktionen programmiert haben - der Grundstein dazu folgt beim nächsten mal, denn dann beschäftigen wir uns mit dem Parser, sozusagen dem "Herz" des Abenteuers!

Bis dann!

Michael Berg

LESERBRIEF!!!

Achtung Abenteurer! Worms, 28.11.1997

Murphy's Law hat wieder zugeschlagen... Wo? Bei mir, besser gesagt "Im Land des Schreckens" - (Ihr habt Murphy dort noch nicht getroffen? Dann solltet Ihr es schleunigst mal anspielen!)

Es handelt sich um geringe Verbesserungen, die Ihr mit einer der folgenden DISKLINE's erhalten werdet; kopiert die beiden Files "INTRO.BAS" und "HP.BAS" einfach auf die Vorderseite der "Schreckens-Disk" und alles läuft (besser):

- Der Kurzbefehl "V." für Vokabular!

- die 5 fehlenden Punkte...

- Im Intro ging's nur ums aussehen.

Für alle, die die DISKLINE nicht beziehen: schickt mir Eure Diskette und Ihr erhaltet umgehend von mir Euer UPDATE! (Disketten schicken an: Michael Berg, Raiserstr. 7, 67550 Worms)

Ein weiterer Bug kann evtl. auftreten: Beim speichern unter den Nummern 8 und 9 ergeht eine Fehlermeldung?! Das Problem löst sich wie folgt. Gebt nach der ERROR-Meldung im Direktmodus ein:

>CLOSE#1:OPEN#1,8,0,Z$:GOTO 40

Danach ist auch dieser kleine Bug beseitigt!!!

Wir hören voneinander in der ADVENTURE CORNER !

Mit den besten Grüßen!

Michael Berg



Programmiersprachen - ATARI magazin

Teil 25

In dieser Ausgabe wird entgegen der üblichen Reihenfolge wieder eine Programiersprache vorgestellt. Genauer gesagt handelt es sich bei SDL, so heißt die Sprache, um eine Spezifikations- und Beschreibungssprache. Die wesentlichen Eigenschaften der Sprache sind:

1. zum Einsatz in Echtzeit-Systemen geeignet

2. Darstellung in grafischer Form

3. ist ein Modell, das auf Kommunikationsprozessen beruht

4. die Beschreibung der SDL-Komponenten ist objektorientiert

5. großes Einsatzspektrum, von der Anforderungsanalyse bis zur Codierung

SDL Grundlagen

Obwohl SDL vorwiegend im Telekommunikationsbereich eingesetzt wird, wird es in letzter Zeit immer häufiger auch für andere Bereiche, von der Luftfahrt über die Zugsteuerung bis hin zu medizinischen Systemen, verwendet. SDL ist eine allgemeine Beschreibungssprache für Kommunikationssysteme. Die Kommunikation wird mittels Signalen dargestellt, die entweder zwischen Prozessen versandt werden oder von Prozessen zur Systemumgebung. Bei den Prozessen handelt es sich um erweiterte State Machines. Eine erweiterte State Machine besteht aus einer Anzahl von Zuständen und einer Anzahl von Übergängen, welche die Zustände miteinander verbinden.

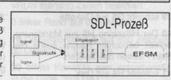


Als Beispiel für eine erweiterte State Machine stellen Sie sich den Prozeß des Aufstehens vor. Am Anfang schläft unsere Person X. Dies ist der Anfangszustand. Nun klingelt der Wecker, dieser Vorgang - das Klingeln - führt Herr X in einen neuen Zustand - er wacht auf. Herr X schaltet den Wecker aus - ein weiterer Übergang hin zum einem neuen Zustand. Herr X ist nun soweit aufgewacht und der Wecker ist ausgeschaltet.

Nun können mehrere Dinge passieren. Entweder schläft er wieder ein oder er steht auf. Beide Vorgänge führen entsprechend wieder zu anderen Zuständen, in denen andere Dinge passieren können. Dies kann man grafisch darstellen und man hat ein hübsches Bild. Eine erweiterte State Machine ist also nichts anderes als eine Denkhilfe oder ein Modell, mit dem Abläufe oder Prozesse beschreiben kann. 1980 wurde SDL von der Internationalen Telekommunikationsvereinigung erstmals definiert. In den Jahren 1984, 1988, 1992 und 1996 wurden neue Versionen vorgestellt. Objektorientierte Eigenschaften wurde 1992 eingeführt. Die Neuerungen im Jahre 1996 hatten zum Ziel, SDL flexibler zu machen.

Die Grundidee von SDL ist es, Einheiten als Prozesse mit unabhängigem Verhalten darzustellen, und die einzige Möglichkeit zu kommunizieren und Daten auszutauschen ist durch Signale oder Nachrichten. Prozeße besitzen keine gemeinsamen Daten und es besteht keine Möglichkeit sich direkt gegeneinander zu beeinflussen.

Das Medium, über das die Signale geleitet werden, heißt Signalroute.



Prozesse und Signalrouten, die diese verbinden, können in Blöcken gekapselt werden. Die Kommunikation zwischen Blöcken geschieht mittels Kanälen, die vergleichbar mit Signalrouten sind. Blöcke können verschachtelte Blöcke und Kanäle in beliebiger Tiefe enthalten. Letztlich ist das ganze System ein Block, der mit seiner Umgebung mittels Signalen über Kanäle kommuniziert.

Jeder Prozeß besteht aus einer Eingabewarteschlange, Eingabeport genannt, in die Signale über mit dem Prozeß verknüpfte Signalrouten eintreffen. Die Einreihung in die Warteschlange erfolgt nach dem FIFO-Prinzip (First In, First Out).

Das bedeutet, daß Signale in der Reihenfolge ihres Eintreffens verarbeitet werden. Signale besitzen keine Prioritätswerte, besitzen eine Signaltypinformation, und enthalten des Absenders Kennung und optional Daten. Signale werden aus dem Eingabeport genommen und dienen als Anstoß für eine erweiterte State Machine. die das sequentielle Prozeßverhalten als Prozeßgraph grafisch darstellen.

Rainer Hansen



Große Werbeaktion

Damit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir wahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User Ihr Hobby aufgeben, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Hier können Sie nun aktiv werden! Gibt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben?

Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazins überzeugen.

Gutschein in Höhe von DM 10,-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10,-.

Setzen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder schriftlich oder unter der Hotline 07252/4827). Wir schicken Ihnen die speziellen Bestellformulare zu.

Power per Post

Postfach 1640 - 75006 Bretten

Tel. 07252/3058 - Fax: 07252/85565

ATARI magazin Hefte

Achtung: "Neue" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden

Ist Ihre Sammlung noch nicht völlständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das eine oder andere Magazin nachzubestellen.

Zunächst eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87, 88 und 89. **Das Einzelexemplar kostet hier nur DM 2,50.**

O 3/87	O 3/88	O 8/88	O 4/89	O 8/89
O 4/87	O 4/88	O 10/88	O 5/89	O 9-10/89
O 5/87	O 5/88	O 12/88	O 6/89	O 11-12/89
O 6/87	O 6/88	O 1/89	O 7/89	
O 1/88	O 7/88	O 3/89		

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name ____________ Straße ____________

PLZ/ORT ____________

O Bargeld (keine Versandkosten) O Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

VORSCHAU

Natürlich gibt es auch in der nächsten Ausgabe interessante Berichte, Tests, Neuheiten und Workshops.

Wichtig ist nur, daß sich alle User aktiv am ATARI magazin beteiligen.

Für alle gibt es so viele Möglichkeiten mitzumachen, um das Magazin aufregend zu gestalten. Wir erwarten Ihre Post.

Die Ausgabe 2/98 erscheint im März

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständig freie Mitarbeiter: Rainer Hansen, Markus Römer, Harald Schönfeld, Thorsten Helbing, Kay Hallies, Florian Baumann, Markus Rösner, Frederik Holst, Lothar Reichardt, Daniel Pralle, Stefan Heim, Sascha Röber, Stefan Lausberg, Falk Büttner, Michael Berg, Raimund Altmayer

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Breitenbachweg 6, 75015 Bretten
Postfach 1640, 75006 Bretten
Tel.: 07252/4827
Tel.: 07252/3058
Fax: 07252/85565
eMail: Raetz.SM@t-online.de

Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Manuskript- und Programmeinsendung:

Manuskripte und Programmlistings werden gerne von uns angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck und zur Vervielfältigung der Programme auf Datenträger. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.